



Adobe Dreamweaver CS5

Der praktische Einstieg

Mit Beispiel-
projekt zum
Nachbauen

Fertige Layouts für den sofortigen Einsatz

- ▶ Schritt für Schritt zu Ihrer eigenen Webseite mit Dreamweaver CS5
- ▶ Texte und Bilder, modernes Design mit CSS, Formulare, YouTube-Videos u. v. m.
- ▶ Ein Weblog mit WordPress und Dreamweaver

Hussein Morsy

Adobe Dreamweaver CS5

Der praktische Einstieg

Liebe Leserin, lieber Leser,

mit Dreamweaver haben Sie sich für ein Werkzeug entschieden, mit dem Sie auf komfortable Art und Weise professionelle Webseiten erstellen und gestalten können. Es bietet Funktionen für alle Anwendungszwecke und ist auch noch besonders benutzerfreundlich.

Dieses Buch möchte Sie bei Ihrem Einstieg in zweierlei Hinsicht unterstützen: Zunächst einmal werden Sie in praktischen Workshops Schritt für Schritt alle wichtigen Funktionen der Software kennenlernen, so dass Sie bereits nach kurzer Zeit das nötige Handwerkszeug beherrschen, um Webseiten aller Arten entwickeln zu können. Sie werden Texte und Bilder einfügen, Navigationen erstellen, Ihre Seiten mit CSS gestalten, einen Blog integrieren u. v. m. Darüber hinaus werden Sie aber z. B. auch erfahren, wie Sie einen Provider für Ihre Website finden, welche grundsätzlichen Designprinzipien Sie beachten sollten, damit Ihre Website selbst professionellen Ansprüchen genügt, und wie Sie sie für die Google-Suche optimieren können. Damit bietet Ihnen dieses Buch nicht nur einen Einstieg in Dreamweaver, sondern gleich auch in das Erstellen von Websites allgemein.

Damit Sie die Workshops direkt praktisch nachvollziehen können, stehen alle Beispieldateien auf der Website zum Buch www.dreamweaver-buch.de zum Download für Sie bereit. Dort finden Sie außerdem fertige CSS-Layouts, die Sie als Orientierung für Ihre eigene Website verwenden können.

Dieses Buch wurde mit großer Sorgfalt geschrieben, geprüft und produziert. Sollte dennoch einmal etwas nicht so funktionieren, wie Sie es erwarten, freue ich mich, wenn Sie sich mit mir in Verbindung setzen. Ihre Kritik und konstruktiven Anregungen sind uns jederzeit herzlich willkommen!

Viel Spaß beim Erstellen Ihrer Webseiten wünscht Ihnen nun

Ihre Christine Siedle

Lektorat Galileo Design
christine.siedle@galileo-press.de

www.galileodesign.de
Galileo Press • Rheinwerkallee 4 • 53227 Bonn

Auf einen Blick

Teil I Einführung	21
1 Ein Platz im Internet	23
2 Die Sprachen des Web	35
3 Dreamweaver im Vergleich	49
4 Dreamweaver CS5 – los geht's	63
5 Die Arbeitsumgebung	79
Teil II Ein Websiteprojekt	93
6 Eine neue Website	95
7 Eine Vorlage anlegen	103
8 Seiten mit Inhalten füllen	117
9 Erstellen einer Navigation	133
10 Das Design festlegen	145
11 Websites testen, veröffentlichen und verwalten	171
Teil III Dreamweaver im Detail	195
12 Texte eingeben und strukturieren	197
13 Arbeiten mit CSS	211
14 Bilder einfügen	239
15 Tabellen erstellen	255
16 Hyperlinks einsetzen	273
17 Interaktivität mit JavaScript	289
18 Formulare erstellen	305
Teil IV Über Dreamweaver hinaus	325
19 Dreamweaver und die Creative Suite	327
20 Bloggen mit WordPress	343
21 Gesucht und gefunden bei Google	359
22 Mashups – die Welt in Ihre Website einbinden	377

Der Name Galileo Press geht auf den italienischen Mathematiker und Philosophen Galileo Galilei (1564–1642) zurück. Er gilt als Gründungsfigur der neuzeitlichen Wissenschaft und wurde berühmt als Verfechter des modernen, heliozentrischen Weltbilds. Legendär ist sein Ausspruch *Eppur se muove* (Und sie bewegt sich doch). Das Emblem von Galileo Press ist der Jupiter, umkreist von den vier Galileischen Monden. Galilei entdeckte die nach ihm benannten Monde 1610.

Lektorat Christine Siedle

Korrektorat Marlis Appel

Herstellung Steffi Ehrentraut

Einbandgestaltung NIESNER DESIGN, Neuss

Satz SatzPro, Krefeld

Druck Bercker Graphischer Betrieb, Kevelaer

Dieses Buch wurde gesetzt aus der Linotype Syntax (9,25 pt/13 pt) in Adobe InDesign CS4.
Gedruckt wurde es auf chlorfrei gebleichtem Offsetpapier (90 g/m²).

Gerne stehen wir Ihnen mit Rat und Tat zur Seite:

christine.siedle@galileo-press.de

bei Fragen und Anmerkungen zum Inhalt des Buches

service@galileo-press.de

für versandkostenfreie Bestellungen und Reklamationen

julia.bruch@galileo-press.de

für Rezensionen- und Schulungsexemplare

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-8362-1566-4

© Galileo Press, Bonn 2010

1. Auflage 2010

Das vorliegende Werk ist in all seinen Teilen urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das Recht der Übersetzung, des Vortrags, der Reproduktion, der Vervielfältigung auf fotomechanischem oder anderen Wegen und der Speicherung in elektronischen Medien. Ungeachtet der Sorgfalt, die auf die Erstellung von Text, Abbildungen und Programmen verwendet wurde, können weder Verlag noch Autor, Herausgeber oder Übersetzer für mögliche Fehler und deren Folgen eine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung übernehmen. Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Inhalt

Teil I Einführung	21
1 Ein Platz im Internet	23
1.1 Wie kommt meine Site ins Internet?	24
1.1.1 Was ist eine Website?	24
1.1.2 Ein Platz im WWW	25
1.2 Die eigene Domain	25
1.2.1 Was ist eine Domain?	26
1.2.2 Subdomains	26
1.2.3 Top-Level-Domains	27
1.2.4 Ist meine Domain noch frei?	27
1.2.5 Domains registrieren	30
1.3 Einen Provider finden	30
1.3.1 Auswahl eines Webhosters	31
1.3.2 Das passende Angebot finden	32
1.3.3 Braucht man einen eigenen Webserver?	33
1.3.4 Wie konfigurieren Sie Ihren Webspace?	33
2 Die Sprachen des Web	35
2.1 Welche Sprachen gibt es?	36
2.2 Hypertext Markup Language	37
2.2.1 Strukturieren von Inhalten	38
2.2.2 Tag-Attribute	38
2.2.3 HTML-Entities	39
2.2.4 Header und Body	39
2.2.5 Darstellung im Browser	40
2.2.6 Extensible Hypertext Markup Language	40
2.2.7 HTML5	41
2.3 Cascading Stylesheets	41
2.3.1 Externe CSS-Datei	42
2.4 JavaScript	43
2.5 Ajax	44
2.6 PHP und MySQL	45
2.7 Webbrowser und Rendering Engines	47

3	Dreamweaver im Vergleich	49
3.1	Die Geschichte von Dreamweaver	50
3.1.1	Dreamweaver Ultradev	51
3.1.2	Dreamweaver MX und MX 2004	51
3.1.3	Dreamweaver 8 und die Übernahme von Macromedia durch Adobe	52
3.2	Neues in Dreamweaver CS5	52
3.2.1	CS-Live-Services und BrowserLab	53
3.2.2	Widgets	53
3.2.3	Neue Site	54
3.2.4	Verbesserte Live- und LiveCode-Ansicht	54
3.2.5	CSS-Eigenschaften deaktivieren	55
3.2.6	CSS-Prüfmodus	56
3.2.7	Verbesserungen für PHP-Programmierer	56
3.2.8	Detailverbesserungen	57
3.3	Die Konkurrenz im Vergleich	58
3.3.1	RapidWeaver	58
3.3.2	Coda	59
3.3.3	Microsoft Expression Web	60
3.3.4	Reine Texteditoren	60
4	Dreamweaver CS5 – los geht's	63
4.1	Dreamweaver installieren und aktualisieren	64
4.1.1	Updates	64
4.2	Der Programmstart	65
4.3	Die erste HTML-Seite	66
4.4	Eine Website mit Hyperlinks und Bildern	71
5	Die Arbeitsumgebung	79
5.1	Dokumentenfenster	80
5.1.1	Entwurfs-Ansicht	80
5.1.2	Live-Ansicht	81
5.1.3	Code-Ansicht	82
5.1.4	Teilen-Ansicht	82
5.1.5	Statuszeile	83
5.1.6	Der Code-Navigator	84
5.2	Der Eigenschaftsinspektor	85
5.2.1	Texteigenschaften	85

5.2.2	CSS-Eigenschaften	85
5.2.3	Bildeigenschaften	85
5.2.4	Weitere Eigenschaften	86
5.2.5	Eigenschaftsfenster in zwei Darstellungen	86
5.3	Paletten	87
5.4	Die »Einfügen«-Palette	88
5.4.1	Rubriken	89
5.5	Anpassen der Arbeitsumgebung	90
5.5.1	Arbeitsbereiche	90
5.5.2	Voreinstellungen	90
5.5.3	HTML5 voreinstellen	91
Teil II Ein Websiteprojekt		93
6	Eine neue Website	95
6.1	Unser Beispielprojekt	96
6.1.1	Beispielwebsite herunterladen	97
6.1.2	Lokaler Site-Ordner	97
6.2	Neue Site anlegen und konfigurieren	97
6.3	Site für fertige Website erstellen	100
6.4	Wechseln zwischen Sites	101
7	Eine Vorlage anlegen	103
7.1	Vorlage entwerfen	104
7.1.1	Was ist eine Vorlage?	104
7.1.2	Beispiele im Web	105
7.1.3	Vorlage planen	106
7.2	Ein Layout erstellen	107
7.3	Beispielinhalte erstellen	110
7.4	Eine Vorlage mit bearbeitbaren Bereichen erstellen	113
8	Seiten mit Inhalten füllen	117
8.1	Neue Webseite erstellen	118
8.1.1	Neue Dateien aus Vorlage erzeugen	119
8.1.2	Seitentitel vergeben	121
8.2	Seiteninhalte einfügen	122
8.2.1	Texte erstellen	124
8.2.2	Überschriften	125

8.2.3	Listen erstellen	126
8.2.4	Bilder einfügen	126
8.2.5	Tabellen erstellen	130
9	Erstellen einer Navigation	133
9.1	Hauptnavigation	135
9.1.1	Menüeinträge bearbeiten	137
9.2	Fußzeilennavigation	139
9.3	Vorlage speichern und auf Seiten anwenden	141
10	Das Design festlegen	145
10.1	Erstellen von Grafik-Segmenten	146
10.1.1	Das Kopf-Segment	147
10.1.2	Das Inhalts-Segment	147
10.1.3	Das Fuß-Segment	148
10.2	Aufbau von CSS-Dateien	148
10.2.1	CSS-Datei bearbeiten	150
10.3	CSS-Regeln für das Layout der Beispielwebsite	152
10.3.1	Die CSS-Regel "body"	153
10.3.2	Die CSS-Regel ".container"	155
10.3.3	Die CSS-Regel ".header"	157
10.3.4	Die CSS-Regel "h1"	159
10.3.5	Die CSS-Regel ".content"	161
10.3.6	Die CSS-Regel ".sidebar1"	162
10.3.7	Die CSS-Regel ".footer"	163
10.3.8	CSS-Regel für die Links in der Fußzeile erstellen	166
10.4	CSS-Regeln für die Navigation	168
11	Websites testen, veröffentlichen und verwalten	171
11.1	Website im Browser testen	172
11.1.1	Browsersvielfalt	172
11.1.2	Browsershots	173
11.1.3	Browservorschau einstellen	174
11.1.4	Website im Browser testen	176
11.1.5	Webseite im Adobe BrowserLab testen	176
11.1.6	Alle Hyperlinks testen	177
11.1.7	Browserkompatibilität und Zugänglichkeit prüfen	179
11.2	FTP-Übertragung konfigurieren	179

11.3 Übertragen der Site auf den Server	182
11.3.1 Übertragen über das Fenster »Dateien«	182
11.3.2 Übertragung im Dokumentenfenster	185
11.3.3 Website synchronisieren	186
11.4 Website verwalten	188
11.5 CMS mit Adobe InContext Editing	190
Teil III Dreamweaver im Detail	195
12 Texte eingeben und strukturieren	197
12.1 Textinhalte erstellen	198
12.1.1 Text eingeben	198
12.1.2 Sonderzeichen eingeben	199
12.1.3 Leerzeichen eingeben	200
12.2 Inhalte strukturieren	201
12.2.1 Überschriften	201
12.2.2 Absätze	202
12.2.3 Einrückungen	203
12.2.4 Vorformatierte Absätze	203
12.2.5 Listen	204
12.2.6 Hervorhebungen	206
12.3 Importieren aus Word	207
12.3.1 Word-HTML optimieren	207
12.3.2 Texte aus der Zwischenablage einfügen	208
12.3.3 Stylesheets und Word	210
13 Arbeiten mit CSS	211
13.1 Was sind Cascading Stylesheets?	212
13.1.1 Externe und interne CSS	213
13.1.2 CSS in Vorlagen einsetzen	214
13.1.3 Methoden zur CSS-Erstellung	215
13.2 CSS für Einsteiger	215
13.2.1 CSS über Seiteneigenschaften	216
13.2.2 CSS über Eigenschaftsinspektor	219
13.3 Fortgeschrittene Techniken	223
13.3.1 Das Fenster »CSS-Stile«	224
13.3.2 Neuen CSS-Stil erstellen	224
13.3.3 CSS-Stile bearbeiten	232
13.3.4 CSS-Stile-Eigenschaften	232

13.3.5	Überprüfen-Modus	233
13.3.6	CSS-Regeln löschen	234
13.3.7	CSS-Regeln deaktivieren	234
13.3.8	Klassen-Selektoren umbenennen	235
13.3.9	CSS-Stile Texten zuweisen	235
13.3.10	Externe Stylesheets verknüpfen	236
13.3.11	Stylesheets verschieben	238
14	Bilder einfügen	239
14.1	Bilder bearbeiten	240
14.2	Bildformate für das Web	240
14.2.1	GIF	241
14.2.2	JPEG	242
14.2.3	PNG	243
14.3	Bilder, Platzhalter und Hintergründe	244
14.3.1	Bilder einfügen	244
14.3.2	Bild-Platzhalter einsetzen	245
14.3.3	Bilder oder Platzhalter austauschen	247
14.3.4	Rollover-Bilder einsetzen	247
14.4	Bildeinstellungen	248
14.4.1	Bild ausrichten	248
14.4.2	Alternativtext eingeben	249
14.4.3	Bildgröße einstellen	249
14.4.4	Bilder zuschneiden	251
14.4.5	Helligkeit, Kontrast und Schärfe	252
15	Tabellen erstellen	255
15.1	Sonderfall Webtabellen	256
15.2	Verschiedene Tabellenansichten	257
15.2.1	Standard-Ansicht	258
15.2.2	Erweiterte Ansicht	259
15.3	Erstellen einer Tabelle	259
15.4	Eigenschaften von Gesamttabellen	262
15.4.1	Tabellen markieren	263
15.4.2	Einstellungen für ganze Tabellen	264
15.4.3	Höhe und Breite anpassen	265
15.5	Eigenschaften von Tabellenbereichen	266
15.5.1	Spalten, Zeilen und Zellen auswählen	266
15.5.2	Einstellungen für Tabellenbereiche	267

15.5.3	Tabellenzellen gruppieren	269
15.5.4	Spalten und Zeilen hinzufügen	270
15.6	Tabellen sortieren	271
16	Hyperlinks einsetzen	273
16.1	Navigieren mit Hyperlinks	274
16.1.1	Funktionsweise von Hyperlinks	274
16.1.2	Das Wichtigste: die URL	275
16.2	Hyperlinks anlegen in Dreamweaver	276
16.2.1	Externe und interne Hyperlinks	277
16.2.2	Links innerhalb einer Webseite	278
16.2.3	Löschen von Hyperlinks	281
16.3	Spezielle Hyperlinks anlegen	282
16.3.1	Leere Links	282
16.3.2	E-Mail-Links	282
16.3.3	Imagemaps	284
16.3.4	Download-Links	285
16.3.5	Automatische Weiterleitung	286
17	Interaktivität mit JavaScript	289
17.1	Wie funktioniert JavaScript?	290
17.2	JavaScript im Eigenschaftsinspektor	291
17.3	JavaScript über Menüs einfügen	293
17.3.1	Rollover-Bilder	293
17.4	Funktionsweise eines Verhaltens	294
17.5	Ein Verhalten einfügen	296
17.6	Wichtige Verhalten im Überblick	298
17.6.1	Aktionen hinzufügen	299
17.6.2	Aktionen bearbeiten	300
17.6.3	Aktionen entfernen	300
17.6.4	Ereignis festlegen	301
17.7	Das JavaScript-Framework Spry	301
17.8	Widgets	304
18	Formulare erstellen	305
18.1	Eigenschaften von Formularen	306
18.2	Formulare mit Dreamweaver	307

18.3 Funktionsweise einrichten	308
18.4 Formulare layouts	309
18.5 Formularelemente einfügen	310
18.5.1 Einfache Textfelder	310
18.5.2 Mehrzeilige Textfelder	311
18.5.3 Kontrollkästchen	312
18.5.4 Optionsschalter	313
18.5.5 Auswahllisten	314
18.5.6 Schaltflächen	316
18.5.7 Versteckte Felder	316
18.5.8 Weitere Elemente	317
18.6 Formularüberprüfung einbauen mit Spry	318
18.6.1 Felder überprüfen	319
18.6.2 Eigene Fehlermeldungen festlegen	320
18.6.3 Spry-Überprüfungen bearbeiten	322
18.7 Ein Kontaktformular anlegen	322
Teil IV Über Dreamweaver hinaus	325
19 Dreamweaver und die Creative Suite	327
19.1 Die Creative Suite 5	328
19.2 Adobe Photoshop CS5	329
19.2.1 Photoshop-Dateien in Dreamweaver importieren	329
19.2.2 Bilder aus der Zwischenablage einfügen	332
19.2.3 Bilder in Photoshop bearbeiten	333
19.2.4 Einstellungen	334
19.3 Adobe Fireworks CS5	335
19.3.1 Fireworks-Dateien in Dreamweaver importieren	336
19.3.2 Bilder in Fireworks bearbeiten	337
19.4 Adobe Flash CS5 und Flash Catalyst CS5	337
19.4.1 So funktioniert Flash	337
19.4.2 Plugin erforderlich	338
19.5 Flash-Filme integrieren	339
19.5.1 Eigenschaften von Flash	340
19.5.2 Contribute CS5	341
19.5.3 Adobe Bridge	342

20 Bloggen mit WordPress	343
20.1 Was sind Weblogs?	344
20.2 Leistungsmerkmale von WordPress	345
20.3 WordPress installieren	346
20.4 WordPress administrieren	352
20.4.1 Einloggen im Administrationsbereich	352
20.4.2 Schreiben von Beiträgen	353
20.4.3 Verwalten von Beiträgen	353
20.5 WordPress-Templates	354
20.5.1 Themes anpassen	356
21 Gesucht und gefunden bei Google	359
21.1 Ihre Website mit Google bekannt machen	360
21.2 Tipps zur Suchmaschinen-Optimierung	363
21.2.1 Verwenden Sie Titel und alt-Attribute	364
21.2.2 Meta-Tags	365
21.2.3 Meta-Tags bearbeiten	366
21.2.4 Website von anderen Websites verlinken	367
21.2.5 Was Sie unbedingt vermeiden sollten	368
21.3 Besucher-Statistiken mit Google Analytics	368
21.3.1 Google Analytics einrichten	370
21.4 Anzeigen mit Google AdWords	372
21.5 Geld verdienen mit Google AdSense	372
22 Mashups – die Welt in Ihre Website einbinden	377
22.1 YouTube-Videos integrieren	378
22.2 Google Maps integrieren	381
22.3 Twitter integrieren	383
Index	385

Workshops

Dreamweaver CS5 – los geht's

»Hallo-Welt«-Seite erstellen	66
Seite auf Basis einer gestalteten Webseite erstellen	71

Die Arbeitsumgebung

Eine neue Website

Leere Site erstellen	98
----------------------------	----

Eine Vorlage anlegen

Das Layout für die Vorlage definieren	108
Inhalte festlegen	110
Vorlage erstellen	113

Seiten mit Inhalten füllen

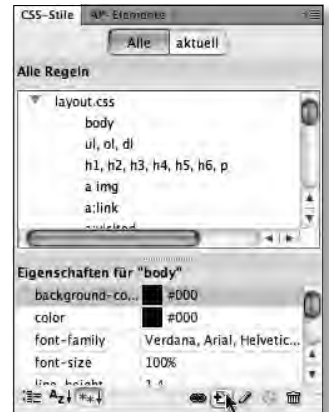
Neue Webseite aus der Vorlage erstellen	119
Bilder einfügen	127
Tabelle erstellen	130

Erstellen einer Navigation

Spry-Menüleiste in Vorlage einfügen	135
Ändern der Menüeinträge	137
Links im Fußbereich hinzufügen	140
Vorlage speichern	142

Das Design festlegen

CSS-Datei bearbeiten	150
CSS-Regel "body"	153
CSS-Regel ".container" bearbeiten	155
CSS-Regel ".header" bearbeiten	157
CSS-Regel "h1" bearbeiten	159
CSS-Regel ".sidebar1" bearbeiten	162
CSS-Regel ".footer" bearbeiten	163
Neue CSS-Regel für Links in der Fußzeile erstellen	166
CSS-Regeln für Navigation anpassen	168





Websites testen, veröffentlichen und verwalten

Weitere Browser in die Vorschaufunktion einbinden	174
Webseite in Adobe BrowserLab anzeigen lassen	177
Links überprüfen	178
FTP-Server in Dreamweaver einrichten	180
Gesamte Website übertragen	184
Einzelne Webseite übertragen	185
Website synchronisieren	187
InContext Editing für Ihre Website einrichten	190
Inhalte online bearbeiten	193

Texte eingeben und strukturieren

Erstellung einer Liste	204
------------------------------	-----

Arbeiten mit CSS

Seiteneigenschaften festlegen	216
Neuen Stil im Eigenschafts-inspektor erstellen	220
Bereits angelegten CSS-Stil anwenden	222
Neuen CSS-Stil erstellen	225
Externe CSS-Datei in Seite einbinden	237



Bilder einfügen

Bild einfügen	244
Bild-Platzhalter einfügen	246
Größe eines Bildes in Dreamweaver verändern	250
Bild zuschneiden	251

Tabellen erstellen

Neue Tabelle erstellen	260
Tabellenzellen gruppieren	269

Hyperlinks einsetzen

Ankerpunkte anlegen und darauf verlinken	279
Eine Imagemap erstellen	284

Interaktivität mit JavaScript

Rollover-Bild einfügen	293
Seite in neuem Fenster öffnen	296

Formulare erstellen

Skript für Kontaktformular einbauen	323
---	-----



Dreamweaver und die Creative Suite

Photoshop-Datei in Dreamweaver importieren	329
PNG-Datei importieren und umwandeln	336
Flash-Film in Webseite einfügen	339

Bloggen mit WordPress

WordPress installieren	347
Installation eines Themes	354

Gesucht und gefunden bei Google

Ihre Website in Google eintragen	361
Meta-Tags hinzufügen	365
Website bei Google Analytics anmelden	370
Werbeanzeigen mit Google AdSense integrieren	373

Mashups – die Welt in Ihre Website einbinden

YouTube-Video in die eigene Webseite einbetten	379
Google Maps in Ihre Webseite einbinden	381



Vorwort

Der erste Webbrowser erblickte 1990 das Licht der Welt. Er wurde von Tim Berners-Lee entwickelt, der auch als Erfinder des World Wide Web gilt. Lange gab es nur Experten und Techniker im Web, die ihre eigenen Seiten noch per Hand programmieren mussten. Das WWW hat sich seitdem jedoch enorm weiterentwickelt – genauso wie die Technologien und Programme, mit denen man Websites erstellt. 2009 wurde z. B. bekannt gegeben, dass die Arbeit am Standard XHTML 2 eingestellt wurde und dass stattdessen HTML5 der neue Standard sein wird. Google, Apple und viele andere Websites setzten bereits HTML5 ein. HTML5 wird in Zukunft vermutlich sogar Flash ablösen, da mit HTML5 und JavaScript vieles möglich ist, was vorher nur Flash vorbehalten war.

Im Jahre 1997 hat Macromedia die erste Version von Dreamweaver veröffentlicht. Seitdem wurde Dreamweaver stets weiterentwickelt. Die neueste Version ist Dreamweaver CS5 (Version 11), die zum ersten Mal bei Adobe veröffentlicht wurde. Kein anderes Webdesign-Programm bietet so viele Funktionen, die sowohl Designer als auch Programmierer in gleicher Weise in ihrer Arbeit unterstützen.

In 14 Jahren Entwicklungszeit ist der Funktionsumfang von Dreamweaver natürlich enorm gestiegen. Besonders der Einsteiger sieht schnell den Wald vor lauter Bäumen nicht. Ziel dieses Buches ist es daher, Sie als angehenden Webdesigner an die Hand zu nehmen und sicher durch den Dschungel der Funktionen zu führen. Im ersten Teil, »Einführung«, lernen Sie nicht nur die vollständige Arbeitsumgebung von Dreamweaver genau kennen, Sie erfahren auch, welche Vorbereitungen Sie treffen sollten, um Ihre erste eigene Website ins Internet zu bringen.

Im zweiten Teil, »Ein Websiteprojekt«, lernen Sie, wie Sie mit Dreamweaver CS5 eine erste eigene Site aufbauen und im WWW veröffentlichen. Sie werden dabei erfahren, wie Sie mit Vorlagen arbeiten und darin eine komplette Navigation integrieren, die aussieht, als hätte sie ein Profi programmiert. Im dritten Teil, »Dreamweaver im Detail«, werden wir uns das Einfügen und Bearbeiten der wichtigsten Elemente in einer Website mit Dreamweaver CS5 genauer anschauen. Die Kapitel sind hier weitgehend unabhängig voneinander aufgebaut. Sie müssen diesen Teil daher nicht von vorn bis hinten durchlesen, sondern können auch einfach einzelne Themen nachschlagen.

Einige Bonbons finden Sie im vierten Teil, »Über Dreamweaver hinaus ...«. Dort erfahren Sie, wie Sie ganz leicht einen eigenen Weblog erstellen, ohne auch nur eine Codezeile dafür programmieren zu müssen, und wie Sie Ihre

Website über Google bekanntmachen können. Dazu gehört nicht nur die Optimierung Ihrer Website für die Suchfunktion, sondern auch das Analysieren der Besucherströme und das Schalten von Werbung. Die Integration von YouTube, Google Maps und Twitter in Ihre Website wird im letzten Kapitel behandelt.

Am Ende werden Sie Dreamweaver CS5 rundum bedienen können, die wichtigsten Technologien im Web kennengelernt haben und vor einer ersten eigenen Website stehen, die sogar professionellen Ansprüchen genügt.



In der Marginalspalte des Buches finden Sie Zusatzinformationen, Denkanstöße oder weiterführende Hinweise. Das CS5-Icon weist Sie darauf hin, dass hier eine Neuerung von Dreamweaver CS5 vorgestellt wird.

Ich hoffe, dass Sie aus diesem Buch viel für Ihre eigenen Projekte mitnehmen können und Spaß damit haben!

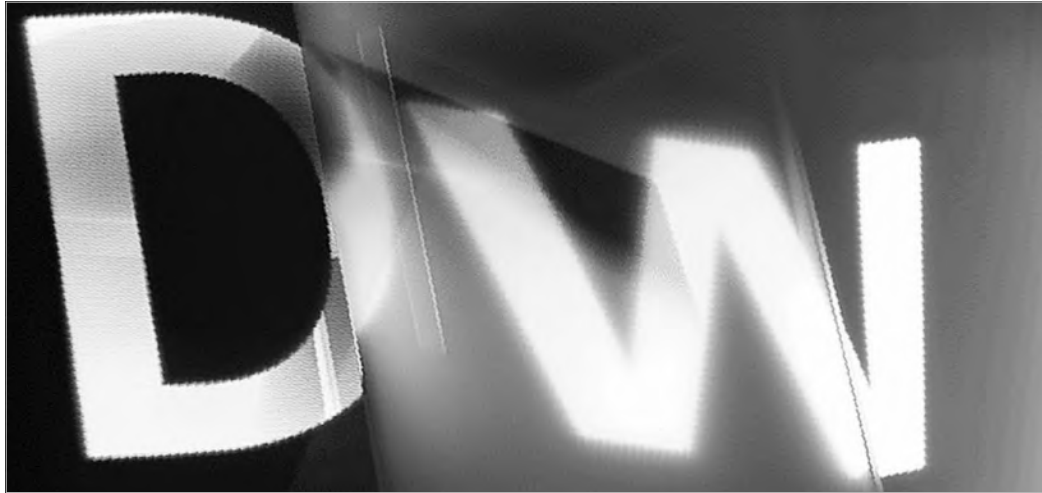
Hussein Morsy

twitter.com/HusseinMorsy



Teil I

Einführung



Kapitel 1

Ein Platz im Internet

So veröffentlichen Sie Ihre Website im Internet

- ▶ Wie erhalte ich Webspace?
- ▶ Wie bekomme ich eine eigene Webadresse?
- ▶ Was ist eigentlich eine Domain?
- ▶ Wie finde ich den richtigen Provider?

1 Ein Platz im Internet

Genauso, wie ein Haus ein Grundstück und eine Hausnummer benötigt, braucht Ihre Website Platz und eine Adresse im Internet. In diesem Kapitel erfahren Sie, wie Sie eine Parzelle auf einem Webserver und eine passende Internetadresse anmieten können.

1.1 Wie kommt meine Site ins Internet?

Dieses Buch handelt davon, wie man mit den faszinierenden Möglichkeiten des Webpublishing-Tools Dreamweaver CS5 Websites erstellt. Auf der einen Seite werden Sie lernen, wie Sie Dreamweaver bedienen. Auf der anderen Seite lernen Sie aber auch alle Elemente und Technologien kennen, die eine gute Website ausmachen. Am Ende werden Sie einen eigenen Internetauftritt erstellt haben und alle wichtigen Funktionen von Dreamweaver beherrschen.

Bevor Sie sich aber an Dreamweaver und eine erste eigene Website heranwagen, sollten Sie sich erst einmal anschauen, was eine Website überhaupt ist und was man erledigen sollte, bevor man sie zusammenbaut.

1.1.1 Was ist eine Website?

Eine Website ist einfach ein Zusammenschluss aus mehreren Webseiten. Diese Webseiten sind über Hyperlinks miteinander verknüpft. Klickt man auf einen Link, gelangt man auf eine neue Webseite. Jede einzelne Webseite besteht aus einer einzelnen Datei, dem sogenannten HTML-Dokument. Klicken Sie sich durch eine Website, sehen Sie den Namen der gerade angezeigten Datei immer in der Adresszeile des Browsers.

1.1.2 Ein Platz im WWW

Eine Website ist wiederum Bestandteil des großen World Wide Web. Verfügt man über einen Internetanschluss und ein Browserprogramm wie Firefox, Safari, Opera, Internet Explorer oder Google Chrome, kann man diese Website von überall auf der Welt erreichen. Die Voraussetzung dafür ist, dass die Site auf einem Computer liegt, der ständig an das Internet angeschlossen ist. Würde man sie auf dem eigenen PC unterbringen, wäre sie vom Internet abgetrennt, wenn man die Onlineverbindung beendet. Rechner, die ständig an das Internet angeschlossen sind und auf denen eine Software läuft, die Daten über das im WWW gültige *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)* an andere Internetnutzer versenden, nennt man Webserver. Die Dateien, aus denen eine Website besteht, müssen also auf einem solchen Webserver untergebracht werden.

Es gibt Millionen von Websites im WWW. Jede einzelne benötigt eine eigene, einzigartige Adresse, über die sie vom Internetnutzer aufgerufen werden kann. Eine solche Adresse, wie zum Beispiel *galileodesign.de*, heißt *Domain*; den ersten Teil (hier *galileodesign*) bezeichnet man als *Domainnamen*.

Um unsere Website, die wir in diesem Buch aufbauen, wirklich im WWW anbieten zu können, müssen wir sie also auf einem Webserver unterbringen und eine Domain für sie beschaffen. Beides ist kein Problem, denn Speicherplatz auf einem Webserver und Internetadressen kann man mieten. In der Regel bekommt man beides bei Providern oder sogenannten Webhostern. Einen Überblick über die größten Anbieter finden Sie am Ende dieses Kapitels.

1.2 Die eigene Domain

Wenn Sie Speicherplatz auf einem Webserver anmieten, ist normalerweise mindestens auch eine Domain kostenfrei enthalten. Die Wahl des Domainnamens ist wie das Namensschild einer Haustür. Ohne ihn kann Ihre Website nicht (oder nur über die IP-Adresse) gefunden werden.

1.2.1 Was ist eine Domain?

Möchten Sie jemanden per Telefon anrufen, benötigen Sie seine Telefonnummer. Unter dieser erreichen Sie ausschließlich seinen Telefonapparat und sonst niemanden anderen. Ähnlich verhält es sich im Web. Jeder Webserver hat seine eigene *IP-Adresse* (*Internet Protocol*), über die er im Internet erreichbar ist. Diese setzt sich immer aus vier Teilen zusammen, wobei jeder Teil aus einer Zahl zwischen 0 und 255 besteht.

Die deutsche Google-Website ist zum Beispiel über die IP-Adresse 74.125.77.104 erreichbar. Sie können die IP-Adresse auch im Browser eingeben, um zur Website zu gelangen.

Damit sich der Besucher Ihrer Website die IP-Adresse nicht merken muss, kann man eine *Domain* beantragen. Für die IP-Adresse 85.88.3.146 wurde zum Beispiel die Domain *galileo.press.de* registriert.

Es ist auch möglich, mehrere Domains für dieselbe IP-Adresse zu registrieren. Die Domain *galileodesign.de* ist zum Beispiel auch für die IP-Adresse 85.88.3.146 registriert.

Der Domainname darf nur Buchstaben, Zahlen und Bindestriche (-) enthalten. Domainnamen mit der Endung *de* müssen mindestens drei und dürfen höchstens 63 Zeichen lang sein. Auto-kennzeichen sind zum Beispiel bei der Top-Level-Domain *de* nicht zulässig. Zwischen Groß- und Kleinschreibung wird nicht unterschieden.

Außerdem sollten Sie darauf achten, dass Ihre Wunschdomain nicht bereits als Marke registriert ist, um einen Rechtsstreit zu vermeiden.

1.2.2 Subdomains

Das Präfix *www* ist nicht Teil des Domainnamens, sondern heißt *Subdomain*. Sie können auf dem für Ihre Site zuständigen Webserver beliebige Präfixe anlegen lassen, ohne diese irgendwo registrieren zu müssen. Meistens beschränken Provider die Anzahl der verfügbaren Subdomains auf fünf, zehn oder zwanzig pro Domain.

Die Firma Apple zum Beispiel verwendet für ihren Shop die Adresse *store.apple.com* und für die allgemeinen Informationen

Domains mit Umlauten

Domainnamen können auch Umlaute und Sonderzeichen anderer Sprachen enthalten. Diese Domainnamen bezeichnet man als *IDN* (*Internationalized Domain Name*). Ein Sonderfall ist das »ß«, das automatisch in »ss« umgewandelt wird. Bei Umlauten ist das nicht der Fall.

Leider funktionieren IDN-Domains im Internet Explorer erst richtig ab Version 7. Andere Browser wie Firefox, Opera und Safari haben keine Probleme mit IDNs.

zum Unternehmen die Hausadresse *www.apple.com*. Eine Subdomain kann einer Internetadresse somit eine spezifische Bedeutung geben.

Bei den meisten Websites können Sie die Subdomain auch weglassen. So können Sie im Browser also statt *www.google.de* auch *google.de* eingeben, und dennoch wird dieselbe Seite geladen.

1.2.3 Top-Level-Domains

Die *Top-Level-Domain (TLD)* ist jener Teil in einer Domain, der ganz rechts hinter dem Punkt steht. Die TLD von *google.de* ist *de* und die TLD von *google.com* entsprechend *com*.

Es gibt zwei Arten von TLDs:

- ▶ länderspezifische TLDs (*ccTLD* für *country code*), z. B. *de* für Deutschland, *fr* für Frankreich, *nl* für die Niederlande. Insgesamt existieren über 240 verschiedene länderspezifische TLDs.
- ▶ generische TLDs (*gTLD*), z. B. *com* für kommerzielle (*commercial*) Websites, *org* für öffentliche Organisationen, *gov* für die amerikanische Regierung, *info* für Informations-Websites usw. Zurzeit existieren 15 verschiedene generische TLDs.

Inzwischen gibt es auch neue gTLDs, die den Einsatzbereich der Website kennzeichnen sollen, wie *tv* für Websites zum Thema Fernsehen und *museum* (wie bei *deutsches.uhren.museum*) für Museen.

Trotz der wachsenden Anzahl an generischen TLDs sind die *com*- und die *de*-TLDs für kommerzielle Websites in Deutschland zu bevorzugen, da diese am geläufigsten sind. Eine Übersicht über alle aktuellen TLDs finden Sie auf der Seite <http://www.iana.org/domains/rootdb>.

1.2.4 Ist meine Domain noch frei?

Für jede Top-Level-Domain gibt es jeweils eine Organisation, die die Vergabe der Domainnamen regelt. Für die deutschen Domains (*de*) ist die *Denic* zuständig. Sie können dort auch überprüfen, ob Ihr Wunschname noch frei ist.

ICANN – die Internetverwaltung

ICANN (*Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*) ist die Hauptorganisation, die die IP-Adressräume und die Top-Level-Domains verwaltet. ICANN ist unter www.icann.org erreichbar.





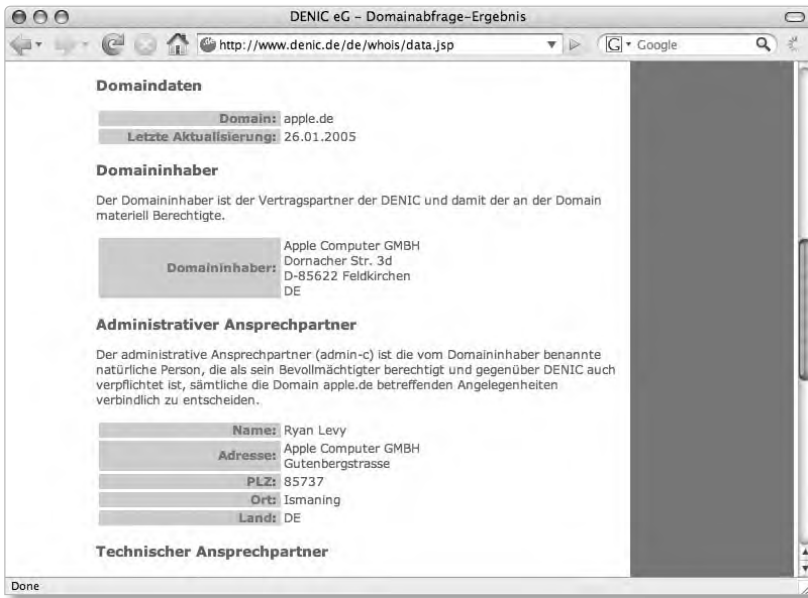
▲ **Abbildung 1.1**

Bei der Denic (www.denic.de) können Sie überprüfen, ob Ihre gewünschte Domain noch frei ist – in diesem Fall ist die Domain *ist-immer-noch-frei* noch zu haben.

Ist eine Domain bereits vergeben, müssen Sie nicht gleich aufgeben. Sie können nämlich mit dem Domaininhaber in Kontakt treten. Die Kontaktinformationen liefert Ihnen ebenfalls die Denic. Sie müssen nur auf die Schaltfläche **AKZEPTIEREN** klicken, um alle relevanten Informationen über den Domaininhaber zu erhalten (siehe Abbildung 1.2).



Abbildung 1.2 ▶
Ist eine Domain bereits registriert, können Sie sich Informationen über den Domaininhaber anzeigen lassen.



Für die *com*-Domains ist die Organisation *Nic* (www.nic.com) zuständig. Um nicht für jede Top-Level-Domain einzeln prüfen zu müssen, ob die Domain noch frei ist, gibt es zahlreiche Websites, die automatisch eine Prüfung Ihres Wunschnamens unter verschiedenen TLDs durchführen. Auf den Websites www.sedo.de oder auch www.united-domains.de können Sie einfach einen beliebigen Namen eingeben (ohne TLD). Daraufhin werden die möglichen Domains überprüft. Bei der Eingabe von »credit-services« auf www.sedo.de wird angezeigt, dass nur noch *credit-services.biz* frei ist – das allerdings nur gegen Bares.

▲ Abbildung 1.3

Die Denic liefert Ihnen die Anschrift, E-Mail-Adresse und Telefonnummer des Domaininhabers.



◀ Abbildung 1.4

Bei www.sedo.de werden automatisch mehrere Domains überprüft.

Auf der Website *www.onlinewhois.info* können Sie sogenannte Whois-Abfragen durchführen, das heißt, Sie erhalten zu der eingegebenen Domain detaillierte Informationen zum Domaininhaber und zum Provider. Auch weitere Informationen wie die IP-Adresse etc. werden angezeigt.



Abbildung 1.5 ▶

Bei *www.onlinewhois.info* können Sie neben detaillierten Informationen zur Domain auch Informationen zum Server wie die IP-Adresse und DNS-Details abfragen.

1.2.5 Domains registrieren

Bei der Denic können Sie Domains mit der Top-Level-Domain *de* registrieren. Dies ist für Einzelpersonen jedoch recht kostspielig. Provider können die Domains viel günstiger für Sie anmelden, da viele von ihnen Mitglied bei der Denic sind und Domains zu Sammelpreisen einkaufen.

Bei einem Provider können Sie Ihre (freie) Domain beantragen, und Sie erhalten zusätzlich Speicherplatz auf dem Webserver, auf dem Sie Ihre Website speichern können.

1.3 Einen Provider finden

Bevor Sie Ihre Website im World Wide Web veröffentlichen können, benötigen Sie Speicherplatz auf einem Webserver, den sogenannten *Webspace*. Dieser ist dann Ihr »Grundstück« im Web, das Sie nach Ihren eigenen Wünschen beackern können.

Diesen Platz können Sie bei *Webspace-Providern*, auch *Webhoster* genannt, mieten. Die Webhoster bieten für die unterschiedlichen Ansprüche ihrer Kunden verschiedene Pakete an. In jeder

Computerzeitschrift finden Sie zahlreiche Angebote, angefangen bei ein paar Megabyte für 0 Euro bis hin zu ganzen eigenen Servern für unter 30 Euro. Der Markt für Serverplatz ist unüberschaubar groß geworden. Informieren Sie sich daher gut!

Die Qualität der Webhoster ist sehr unterschiedlich. Was nutzt Ihnen die beste Website, wenn der Webserver, aus welchen Gründen auch immer, nicht erreichbar ist? Bei einem der bekanntesten billigen Webhoster kam es sehr häufig zu Ausfällen, weil etwa das Netzteil eines Großrechners ausgefallen war oder weil aus Versehen sämtliche Daten von Kunden gelöscht wurden. Fragen Sie also auch nach der Leistungsgarantie, und wählen Sie Ihren Webhoster sorgfältig aus.

1.3.1 Auswahl eines Webhosters

In Deutschland gibt es zurzeit mehr als 700 Webhoster. Viele stellen verschiedene Hosting-Angebote bereit. Doch für welches soll man sich entscheiden? Erwähnt werden soll hier eine hervorragende Website, die Ihnen bei der Entscheidung helfen kann: Unter www.webhostlist.de finden Sie mehrere Übersichten über die besten Webhoster in Deutschland mitsamt Bewertungen von Kunden, die die Services in Anspruch genommen haben. Sie können dort auch nachlesen, welche Erfahrungen die User mit den Providern gemacht haben. In der folgenden Tabelle finden Sie die Top 10 der Webhoster der Leserwahl vom April 2010.

Platzierung	Webprovider	URL
1.	domainfactory GmbH	http://www.df.eu
2.	Net-Build® GmbH	http://www.netbuild.net
3.	Greatnet.de	http://www.greatnet.de
4.	STRATO AG	http://www.strato.de
5.	ALL-INKL.COM	http://www.all-inkl.com
6.	WebhostOne e.K.	http://www.webhostone.de
7.	Host Europe GmbH	http://www.hosteurope.de
8.	1&1 Internet AG	http://www.1und1.de
9.	Greatweb.de	http://www.greatweb.de
10.	Hetzner Online AG	http://www.hetzner.de

Kostenloser Webspace?

Wenn Sie nichts gegen Werbeeinblendungen haben, können Sie auch kostenlos Webspace bekommen. Bekannte Anbieter in diesem Bereich sind z. B. www.beep-world.de und www.multi-mania.de.

◀ Tabelle 1.1

Top 10 der deutschen Webhoster
(Quelle: Webhostlist.
Stand April 2010,
Kategorie Business)

1.3.2 Das passende Angebot finden

Nachdem Sie sich für einen Webprovider entschieden haben, müssen Sie nur noch das für Sie passende Webhosting-Angebot auswählen. Die folgenden Kriterien können dabei behilflich sein:

► **Anzahl an Domainnamen**

Unter einem Domainnamen ist Ihre Website erreichbar. Je mehr Domainnamen Ihnen zur Verfügung gestellt werden, desto besser.

► **Anzahl an Subdomains**

Normalerweise kann man Ihre Website mit *www.firmenname.de* aufrufen. Wenn Sie Subdomains anlegen, kann Ihre Website zum Beispiel auch unter *shop.firmenname.de* aufgerufen werden. Somit können Sie beispielsweise verschiedene Unternehmensbereiche anzeigen.

► **Anzahl an E-Mail-Adressen**

Viele Provider bieten im Bundle mit Domains und Webspace inzwischen bis zu über 100 E-Mail-Adressen an.

► **Größe des Speicherplatzes**

Für die meisten normalen Websites sind 20 MByte mehr als ausreichend. Wenn Sie aber Filme oder Musikdateien anbieten möchten, sollten Sie wesentlich mehr Speicherplatz anmieten.

► **Monatliches Transfervolumen (Traffic)**

Wenn ein Besucher eine Seite Ihres Webauftritts aufruft, wird jede einzelne Datei an den Besucher transferiert. Das verursacht Transferkosten. In einem Angebot ist immer ein bestimmtes Transfervolumen pro Monat enthalten. Viele Provider bieten mindestens 500 MByte pro Monat an. In der Praxis bedeutet das, dass eine Seite mit einer Größe von 0,05 MByte 10.000 Mal pro Monat aufgerufen werden kann, ohne dass zusätzliche Kosten entstehen. Wenn Ihre Website oft besucht wird, sollten Sie unbedingt ein Webhosting-Angebot wählen, das ein großes oder unbegrenztes Transfervolumen bietet.

► **PHP und MySQL-Datenbank**

Falls Sie anspruchsvolle Webseiten erstellen möchten, die aus Datenbanken generiert werden, sollten Sie darauf achten, dass Ihr Webhoster die Skriptsprache PHP unterstützt und mindestens eine MySQL-Datenbank bereithält. Dies ist auch für das Kontaktformular und den Blog erforderlich, die wir in diesem Buch in Abschnitt 18.6, »Ein Kontaktformular anlegen«, und in Kapitel 20, »Bloggen mit WordPress«, exemplarisch in unsere Website einbinden werden.

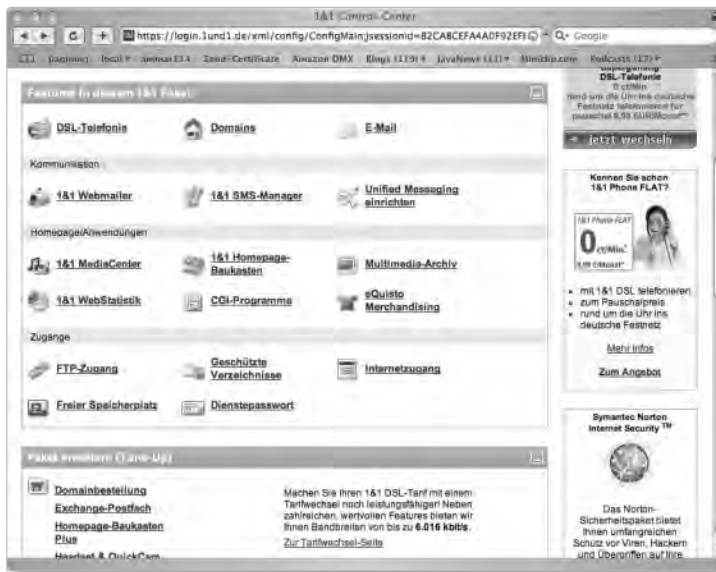
1.3.3 Braucht man einen eigenen Webserver?

Die geringen Mietpreise für einen eigenen Webserver, auf dem man nach Herzenslust alles selbst konfigurieren kann, sind sehr verlockend. Aber davon rate ich in den meisten Fällen ab, da man dafür sehr gute Linux-Kenntnisse benötigt. In den folgenden Fällen ist ein eigener Webserver jedoch von Vorteil:

- ▶ Sie benötigen einen Gameserver.
- ▶ Sie benötigen spezielle Erweiterungen (z. B. spezielle PHP-Module).
- ▶ Sie benötigen eine bei vielen Providern nicht installierte Programmiersprache (wie z. B. Java oder Ruby on Rails).
- ▶ Sie möchten selbst Provider sein.
- ▶ Sie haben Spaß am Konfigurieren von Linux-Servern und möchten viel ausprobieren.

1.3.4 Wie konfigurieren Sie Ihren Webpace?

Beispielsweise für den Fall, dass Sie E-Mail-Adressen anlegen oder neue Domains beantragen möchten, bieten alle Provider ein Konfigurationsmenü an, mit dem Sie die gewünschten Einstellungen vornehmen können. Dazu erhalten Sie vom Provider einen Zugang, der über den Webbrowser aufrufbar ist. Dort können Sie Ihre Einstellungen nach Wunsch vornehmen.



◀ **Abbildung 1.6**

Ein komfortables Webpace-Konfigurationsmenü von 1&1 (<http://www.1und1.de>)



Kapitel 2

Die Sprachen des Web

Sie müssen kein Programmierer werden

- ▶ Wie ist eine Webseite aufgebaut?
- ▶ Womit werden Webseiten »programmiert«?
- ▶ Was sind HTML und Cascading Stylesheets (CSS)?
- ▶ Wofür benutzt man JavaScript und PHP?

2 Die Sprachen des Web

Sie müssen nicht die Internetsprachen HTML, JavaScript und PHP beherrschen, um Webseiten in Dreamweaver zu erstellen. Es ist jedoch sehr hilfreich, wenn Sie in etwa wissen, um was es dabei geht. Falls Sie lieber gleich mit Dreamweaver loslegen möchten, können Sie dieses Kapitel auch überspringen und unverständliche Begriffe später hier nachschlagen.

2.1 Welche Sprachen gibt es?

HTML (*Hypertext Markup Language*) ist die Grundlage jeder Webseite. Dabei handelt es sich um eine Sprache für den Webbrowser, die neben dem Text, der auf der Webseite sichtbar ist, noch Anweisungen (sogenannte *Tags*) enthält, die z. B. angeben, welche Texte als Überschriften dargestellt werden und welche als Link.

Neben HTML wird auch die Sprache CSS (*Cascading Stylesheets*) eingesetzt, die für das Aussehen der Webseite verantwortlich ist. In CSS werden u. a. Farben, Schriften, Abstände etc. festgelegt.

Um HTML- und CSS-Dateien zu erstellen, brauchen Sie nicht einmal ein Programm wie Dreamweaver. Ein einfaches Programm zum Erstellen von Texten (wie z. B. WordPad, Textedit oder Textmate) reicht aus. Das Dokument muss lediglich als einfacher Text mit der Dateiendung *.html* abgespeichert werden.

Anspruchsvolle Seiten von Hand mit HTML und CSS zu entwickeln ist eine komplexe Sache. An dieser Stelle tritt Dreamweaver auf den Plan. Seine Hauptaufgabe besteht darin, Sie beim Erstellen von HTML-Seiten zu unterstützen und es Ihnen möglichst so einfach wie beim Schreiben eines Word-Textes zu machen. Sie brauchen keine Zeile HTML selbst zu schreiben, Sie müssen sich den Quelltext der Seiten noch nicht einmal anschauen. Dreamweaver erzeugt den Code ganz einfach im Hintergrund. Trotzdem ist es hilfreich, HTML grundlegend zu verstehen.

Neben HTML spielen auch andere Sprachen wie *JavaScript* und *PHP* bei der Erstellung von Webseiten eine wichtige Rolle. Die angewandten Sprachen kann man in zwei Kategorien aufteilen:

- ▶ Sprachen, die im Browser interpretiert werden und die Strukturierung und Darstellung der Inhalte vorgeben (vor allem HTML, Cascading Stylesheets, JavaScript)
- ▶ Sprachen, die bereits auf dem Server ausgeführt werden, um z. B. Daten aus einer Internetdatenbank abzufragen (PHP, JSP, ASP und andere)

2.2 Hypertext Markup Language

Mit HTML werden die Inhalte einer Webseite strukturiert. Für die Formatierung der Inhalte, wie z. B. die Festlegung von Schrifttypen oder Farben, sollte man nicht HTML, sondern Cascading Stylesheets, kurz CSS, einsetzen. Diese werden in Kapitel 10, »Das Design festlegen«, und in Kapitel 13, »Arbeiten mit CSS«, behandelt.

HTML ist eine sogenannte *Auszeichnungssprache* (engl. *Markup Language*). Sie können HTML in jedem beliebigen Texteditor erstellen. Dreamweaver ist somit nicht zwangsläufig erforderlich, um Webseiten zu erstellen, bietet jedoch viele Hilfsfunktionen und Arbeitserleichterungen. HTML wurde 1991 von Tim Berners-Lee erfunden und seitdem ständig weiterentwickelt. Die aktuelle Version, die wir auch in diesem Buch verwenden, ist HTML5.

In dem folgenden Beispiel wird z. B. der Textabschnitt »Galileo-Einsteigerreihe« in HTML ausgezeichnet:

Das Buch aus der **Galileo-Einsteigerreihe** erklärt Ihnen systematisch die Handhabung von Dreamweaver.

Die Auszeichnungsbefehle wie `` werden *Tags* genannt. Das ``-Tag hebt den Textabschnitt hervor. Im Browser wird dieser Textabschnitt in fetter Schrift dargestellt.

Die meisten Tags müssen mit `</Tagname>` geschlossen werden. In unserem Beispiel wurde `` mit `` geschlossen. Der Browser weiß so, bis wohin der Text hervorgehoben werden soll.

HTML lernen mit Selfhtml

Eine hervorragende Einführung und Referenz zu HTML und JavaScript finden Sie auf der Website <http://de.selfhtml.org> von Stefan Münz. Damit haben schon ganze Generationen von Webdesignern HTML gelernt.

HTML ist keine Programmiersprache

HTML ist keine Programmiersprache wie Java oder C. Es gibt darin keine Variablen, Schleifen usw. Auch kann man ein HTML-Dokument nicht ausführen oder Berechnungen damit erstellen lassen.

2.2.1 Strukturieren von Inhalten

Die Hauptaufgabe von HTML ist es, den Inhalt einer Webseite zu strukturieren, indem der Text in Überschriften, Absätze, Listen, Tabellen usw. eingeteilt wird.

Der folgende Text enthält eine Überschrift und einen Absatz, die mit HTML strukturiert werden:

Listing 2.1 ▶

Der HTML-Code enthält HTML-Tags für Überschriften (<h1>), Absätze (<p>) und starke Hervorhebungen ().

```
<h1>Dreamweaver CS5 verstaendlich erkluert</h1>
<p>Das Buch aus der <strong>Galileo-
Einsteigerreihe</strong> erkluert Ihnen systematisch die
Handhabung von Dreamweaver</p>
```

Das <h1>-Tag kennzeichnet Überschriften. Das h im <h1>-Tag steht für Header, und 1 steht für die höchste Überschriftenebene. Das <h2>-Tag steht für die zweithöchste Überschriftenebene usw.

Das <p>-Tag markiert Absätze. Nach jedem Absatz wird normalerweise eine Leerzeile eingefügt.

Tabelle 2.1 ▶

Wichtige HTML-Tags zur Strukturierung von Inhalten

HTML-Tag	Anwendung
<h1> ... <h1>, <h2> ... </h2> bis <h6>	Überschriften
<p> ... </p>	Absätze
 ... 	Hervorhebung (wird meist kursiv dargestellt)
 ... 	starke Hervorhebung (wird meist fett dargestellt)
... 	unnummerierte Listen
 ... 	nummerierte Listen
<table> ... </table>	Tabellen
<a > ... 	Hyperlink
	Bild
 	harter Umbruch

2.2.2 Tag-Attribute

Für die meisten Tags können zusätzlich Attribute definiert werden. Um z. B. die Überschrift zu zentrieren, können Sie das style-Attribut in das <h1>-Tag integrieren:

```
<h1 style="text-align:center">Dreamweaver-Buch</h1>
```

Um einen Hyperlink zu einer anderen Webseite zu erstellen, wird das Attribut `href` für das `<a>`-Tag eingesetzt:

```
<a href="http://www.galileo-press.de">Galileo-Verlag</a>
```

Ein Tag kann auch mehrere Attribute gleichzeitig aufnehmen, wie z. B. bei dem ``-Tag zur Integration von Bildern:

```

```

2.2.3 HTML-Entities

Sonderzeichen dürfen in HTML nicht einfach eingegeben werden, sondern müssen mit sogenannten *HTML-Entities* codiert werden. `Ä` stellt z. B. den Umlaut Ä dar, und für das Euro-Zeichen wird z. B. das HTML-Entity `€` verwendet. In Tabelle 2.2 finden Sie einige HTML-Entities aufgelistet.

Sie brauchen sich diese Tabelle jedoch nicht zu merken, da Dreamweaver eine Funktion zum Einfügen von Sonderzeichen besitzt.

2.2.4 Header und Body

Ein HTML-Dokument besteht immer aus zwei Teilen: einem Kopfteil (Header), in dem u. a. der Titel der Seite definiert wird, und einem Rumpfteil (Body), in dem der Inhalt der Webseite eingefügt wird. Beide Bereiche werden vom `<html>`-Tag umgeben.

Das folgende Listing zeigt eine vollständige HTML-Seite in der neuen Version HTML5:

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=UTF-8">
<title>Dreamweaver-Buch</title>
</head>
<body>
<h1>Adobe Dreamweaver CS5: Der praktische Einstieg</h1>
<p>Das Buch aus der <strong>Galileo-Einsteigerreihe
</strong> erklärt Ihnen systematisch die Handhabung von
Dreamweaver</p>
<p> &copy; 2010</p>
</body>
</html>
```

Zeichen	HTML-Entities
Ä ä	<code>&Auml;</code> ; <code>&auml;</code> ;
Ö ö	<code>&Ouml;</code> ; <code>&ouml;</code> ;
Ü ü	<code>&Uuml;</code> ; <code>&uuml;</code> ;
ß	<code>&szlig;</code> ;
€	<code>&euro;</code> ;
©	<code>&copy;</code> ;

▲ **Tabelle 2.2**
HTML-Entities (kleine Auswahl)

Umlaute und HTML-Entities

Da Dreamweaver den Unicode-Zeichensatz (kurz UTF-8) verwendet, können Umlaute direkt im HTML-Code eingegeben werden. Mit dem Unicode-Zeichensatz können auch Texte in Arabisch, Hebräisch usw. dargestellt werden.

◀ **Listing 2.2**
Eine vollständige HTML5-Seite



Abbildung 2.1 ▶
HTML-Seite im Webbrowser
dargestellt

2.2.5 Darstellung im Browser

In unserem Beispiel wird HTML nur zur Strukturierung der Inhalte verwendet. Es werden keine Tags zur Formatierung, wie z. B. das ``-Tag (für Zeichensätze), verwendet.

Für die Formatierung sind, wie schon erwähnt, Cascading Stylesheets erforderlich. Doch was passiert, wenn man die HTML-Seite ohne Cascading Stylesheets im Browser öffnet? In diesem Fall wendet der Browser eine Standardformatierung an. Das `<h1>`-Tag wird z. B. in fetter, großer Schrift dargestellt, und das ``-Tag für starke Hervorhebungen wird fett angezeigt.

2.2.6 Extensible Hypertext Markup Language

XHTML ist der Nachfolger von HTML 4. Im Wesentlichen basiert XHTML auf HTML, enthält jedoch strengere Regeln, die dem XML-Standard entsprechen. (XML ist ein allgemeiner Standard für hierarchisch strukturierte Daten.) Die auffälligste Neuerung gegenüber HTML ist, dass jedes Tag geschlossen werden muss.

In HTML wird z. B. das `
`-Tag nicht geschlossen. In XHTML hingegen muss das Tag geschlossen werden, indem man z. B. `
</br>` schreibt. Dafür gibt es in XHTML allerdings auch eine praktischere Schreibweise: `
` bedeutet, dass das Tag zugleich geöffnet und geschlossen wird.

Ob es sich um ein XHTML-Dokument handelt, erkennt man am sogenannten Doctype in der ersten Zeile.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0  
Transitional//EN"  
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
```

2.2.7 HTML5

Sehr interessant ist, dass 2009 bekanntgegeben wurde, dass XHTML nicht mehr weiterentwickelt wird und durch HTML5 ersetzt wird. HTML5 ist erheblich toleranter als XHTML. Tags können, müssen aber nicht geschlossen werden (das heißt, dass z. B. `
` wieder erlaubt ist). Der Grund dafür ist, dass in der Praxis diese Regeln oft nicht eingehalten wurden. Vielmehr wollte das World Wide Web Consortium (Gremium für das Festlegen von Standards im Internet) einen Standard schaffen, der an der Praxis angelegt ist. HTML5 ist daher viel einfacher als XHTML.

HTML5 enthält auch neue Tags wie z. B. `<article>` und `<footer>`. Diese sollten jedoch noch nicht verwendet werden, da ältere Webbrowser und insbesondere der Internet Explorer diese noch nicht unterstützen.

In Zukunft wird HTML5 auch immer mehr Flash ersetzen. Mit dem Tag `<video>` können z. B. Videos ohne Flash abgespielt werden. Objekte können mit dem `<canvas>`-Tag dynamisch erstellt und animiert werden. Besonders gut eignen sich der Safari- und der Chrome-Webbrowser für die Anzeige von HTML5-Dokumenten. In Zukunft werden aber immer mehr Browser (wie z. B. der Internet Explorer 9) HTML5 mit den neuen Tags unterstützen.

Wenn man auf die Verwendung der neuen Tags verzichtet, kann HTML5 schon heute ohne Probleme (auch bei älteren Browsern) in der Praxis eingesetzt werden. So haben z. B. Google und Apple ihre Seiten bereits auf HTML5 umgestellt. Wir folgen diesem Beispiel und verwenden in diesem Buch ebenfalls HTML5.

Ein HTML5-Dokument erkennt man an folgendem Doctype in der ersten Zeile, der im Vergleich zu XHTML sehr einfach ist:

```
<!DOCTYPE HTML>
```

2.3 Cascading Stylesheets

Cascading Stylesheets bezeichnen eine Technologie, mit der Sie das Aussehen einer Webseite bestimmen können – angefangen bei der Textformatierung bis hin zum gesamten Layout der Webseite. Das Formatieren von Texten mit CSS ist relativ einfach. Das Layouten ganzer Webseiten mit CSS hingegen erfordert sehr viel Wissen und Erfahrung, damit die Seiten in allen aktuellen Browsern korrekt dargestellt werden. Zum Glück werden in Dream-

YouTube und HTML5

Auf der Webseite <http://www.youtube.com/html5> werden YouTube-Videos ohne Flash abgespielt.

Layout mit Tabellen

Früher hat man das Layout einer Webseite in der Regel mit Tabellen gestaltet. Der Grund dafür lag in der mangelnden CSS-Unterstützung der Browser. Da inzwischen jedoch alle gängigen Browser CSS unterstützen, sollten Sie auf das Layouten mit Tabellen möglichst verzichten. Webseiten, deren Layout mit Tabellen erstellt wurde, haben einige Nachteile. So benötigen sie z. B. mehr Zeit zum Laden, ihr Layout lässt sich im Nachhinein nur schwer ändern, und diese Vorgehensweise entspricht nicht dem aktuellen Webstandard.

weaver CS5 Layout-Vorlagen mitgeliefert, die Ihnen diese Arbeit größtenteils abnehmen. Im folgenden Beispiel wird gezeigt, wie man CSS für die Formatierung von Texten einsetzen kann. In Kapitel 10, »Das Design festlegen«, werden Sie lernen, wie Sie mit CSS-Vorlagen das Layout einer Website gestalten.

2.3.1 Externe CSS-Datei

Cascading Stylesheets können in einer eigenen Datei abgelegt werden. Dort ist dann z. B. festgelegt, wie das `<h1>`-Tag für Überschriften im Browser formatiert werden soll.

Listing 2.3 ▶

Definition einer CSS-Datei (*style.css*), in der die Tags `<h1>`, `<p>` und `` einheitlich formatiert werden.

```
h1
{
    font-family: Arial;
    font-size: 20px;
    font-weight: bold;
    text-align: center;
}

p
{
    font-family: Arial;
    font-size: 14px;
}

strong
{
    color: red;
}
```

Damit die Formate der CSS-Datei Einfluss auf eine Webseite haben, muss die CSS-Datei mit dem `<link>`-Tag eingebunden werden.

Listing 2.4 ▶

HTML-Seite mit verknüpfter CSS-Datei

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=UTF-8">
<title>Dreamweaver-Buch</title>
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
</head>
<body>
<h1>Adobe Dreamweaver CS5: Der praktische Einstieg</h1>
```

```

<p>Das Buch aus der <strong>Galileo-
Einsteigerreihe</strong> erklärt Ihnen systematisch die
Handhabung von Dreamweaver.</p>
<p> &copy; 2010</p>
</body>
</html>

```



◀ **Abbildung 2.2**
HTML-Seite aus Abbildung 2.1, jetzt mit einer CSS-Datei verknüpft: Schrifttyp, Ausrichtung und Textgröße haben sich verändert.

2.4 JavaScript

Mit JavaScript wird Ihre Webseite interaktiver und lebendiger. Sie können mit JavaScript u. a. Folgendes realisieren:

- ▶ Rollover-Buttons (Bilder verändern sich bei Mausberührung)
- ▶ Öffnen von neuen Browserfenstern in einer bestimmten Größe
- ▶ Formularfelder-Überprüfung
- ▶ interaktive Menüs

Mit JavaScript können Sie jedoch keine Verbindung zu einem Datenbanksystem direkt herstellen, um z. B. Produktdaten auszulesen. Dafür wird oft PHP eingesetzt.

JavaScript ist eine Programmiersprache, die in HTML integriert wird, aber weit schwieriger zu erlernen ist. Das Hauptproblem liegt u. a. darin, die Inkompatibilitäten der verschiedenen Browser in den Griff zu bekommen.

Mit dem Bedienfeld VERHALTEN können Sie in Dreamweaver jedoch auch ohne JavaScript-Kenntnisse komfortabel interaktive Webseiten erstellen (siehe Kapitel 17, »Interaktivität mit JavaScript«).

Es gibt verschiedene Techniken, JavaScript in HTML zu integrieren. Die einfachste Form wird im folgenden Beispiel gezeigt:

Listing 2.5 ▶

JavaScript wird in diesem Beispiel in Hyperlinks integriert, um bei einem Klick darauf das Fenster zu schließen, es in die obere linke Ecke des Bildschirms zu verschieben oder wieder zur letzten besuchten Webseite zu gelangen.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=UTF-8">
<title>JavaScript-Beispiel</title>
</head>
<body>
<h1>JavaScript Test</h1>
<a href="JavaScript:window.close()"> Fenster schließen
</a> <br>
<a href="JavaScript:window.moveTo(1,1)"> Fenster in die
obere Ecke verschieben</a> <br>
<a href="JavaScript:history.back()"> Zurück zur letzten
Seite</a> <br>
</body>
</html>
```

Abbildung 2.3 ▶

Anzeige der HTML-Seite mit JavaScript im Browser



2.5 Ajax

Ajax ist die Abkürzung für »Asynchronous JavaScript and XML«. Ajax ist eine Technologie, die auf JavaScript und XML basiert. Hiermit ist es u. a. möglich, Teile einer Webseite z. B. mit neuen Datenbankdaten zu aktualisieren, ohne dass die Webseite neu geladen werden muss. Auf diese Weise können Webseiten erstellt werden, die ähnlich interaktiv sind wie echte Applikationen. Ein bekanntes Beispiel ist Google Mail. Mit dieser Webapplikation können Sie Ihre E-Mails (fast) so komfortabel wie in einer Windows- bzw. Mac-Applikation verwalten.

Die Programmierung von Ajax ist jedoch relativ schwer. Daher gibt es Bibliotheken (genannt *Frameworks*), die dem Programmierer viel Arbeit abnehmen. Adobe hat das Ajax-Framework Spry entwickelt, das in Dreamweaver CS5 integriert ist (siehe ebenfalls Kapitel 17, »Interaktivität mit JavaScript«).

2.6 PHP und MySQL

Mit HTML und JavaScript allein können Sie keine Webseiten mit Inhalten erstellen, die automatisch aus Datenbanken gezogen werden. Das aber ist erforderlich, wenn Sie etwa Foren, Gästebücher, Shops usw. in Ihre Site integrieren möchten.

Zur Programmierung von datenbankbasierten Websites eignen sich die Programmiersprachen PHP, JavaServer Pages (JSP), Perl, Python, ASP (Active Server Pages) und ASP.NET von Microsoft oder auch Ruby on Rails. HTML wird jedoch immer für die Darstellung der Inhalte benötigt.

Die Skriptsprache PHP ist sehr verbreitet und relativ leicht zu erlernen. PHP ist eine Abkürzung für »Personal Homepage Tools« und wurde 1995 von Rasmus Lerdorf entwickelt. Heute wird PHP als Open-Source-Projekt unter dem Namen »PHP: Hypertext Preprocessor« weiterentwickelt, und mittlerweile gibt es dazu zahlreiche Bücher und sogar zwei deutschsprachige Zeitschriften.

In Kombination mit einem Datenbankserver (meist MySQL) ist es damit möglich, Gästebücher, Foren und sogar Webshops zu programmieren.

Für viele Anwendungen gibt es bereits fertig programmierte Lösungen, die Sie kostenlos aus dem Internet laden können. Jedoch sind Installation und Anpassung nicht immer ganz einfach. Am Ende des Buches wird gezeigt, wie Sie z. B. ein Gästebuch in Ihre Website integrieren.

Der PHP-Code kann wie folgt in HTML eingefügt werden:

```
<?php ... ?>
```

Im Folgenden wird ein einfaches Beispiel ohne Datenbankanbindung besprochen, um Ihnen einen Eindruck von PHP zu vermitteln. Das Beispiel berechnet die Mehrwertsteuer von 10 Euro.

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=UTF-8">
<title>PHP-Beispiel</title>
</head>
<body>
Die MwSt. von 10 &euro; betraegt <?php print 10*0.19 ?>
&euro;
</body>
</html>
```

Dynamische Webseiten mit Dreamweaver CS5

Wenn Sie datenbankbasierte Webseiten mit Dreamweaver entwickeln wollen, finden Sie alles, was Sie dafür wissen müssen, in »Dreamweaver CS5. Das umfassende Handbuch« von Richard Beer und Susann Gailus, erschienen bei Galileo Press.

Ruby on Rails

Wenn Sie komplexe datenbankbasierte Projekte, wie z. B. Online-Buchungssysteme, realisieren möchten, bietet es sich an, Ruby on Rails zu verwenden. Ruby on Rails ist ein sogenanntes Web-Framework für die Skriptsprache Ruby, mit der die Entwicklung von datenbankbasierten Websites erheblich vereinfacht wird. In dem Buch »Ruby on Rails 3« von Hussein Morsy und Tanja Otto, erschienen bei Galileo Press, finden Sie eine ausführliche Einführung in die Thematik.

◀ Listing 2.6

PHP-Skript mit einer einfachen Mehrwertsteuer-Berechnung

Wenn man das PHP-Skript auf den Server überträgt und im Browser aufruft, erhält man folgendes Ergebnis:

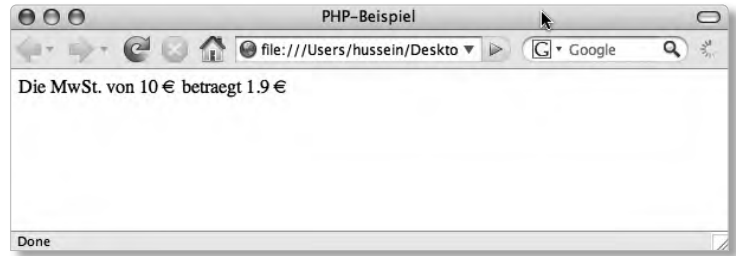


Abbildung 2.4 ▶
Ausgabe der PHP-Seite im
Webbrowser

Wenn man nun im Webbrowser den Quelltext der Webseite betrachtet, so wird Erstaunliches zu Tage gefördert:

```
<!DOCTYPE HTML>
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html;
charset=UTF-8">
<title>PHP-Beispiel</title>
</head>
<body>
Die MwSt. von 10 &euro; betraegt 1.9 &euro;
</body>
</html>
```

Listing 2.7 ▶
Quelltext des PHP-Skripts im
Webbrowser: Es ist kein PHP-
Code mehr sichtbar.

Im Quelltext ist also kein PHP-Code mehr vorhanden. Es erscheint nur noch das Ergebnis der Berechnung. Der Grund hierfür liegt darin, dass PHP-Skripte, bevor sie an den Betrachter der Webseite geschickt werden, auf dem Server von einer PHP-Engine verarbeitet werden. Der Besucher der Webseite erhält nur noch das fertige Ergebnis.

Der Vorteil liegt darin, dass der Webbrowser PHP nicht interpretieren muss und dass kein Besucher Ihrer Website den PHP-Code im Quelltext der Seiten sehen kann. Das ist bei HTML und JavaScript anders. Jeder Besucher kann den HTML- und JavaScript-Code aus Ihrer Webseite kopieren und weiterverwenden.

Das bedeutet natürlich nicht, dass man HTML und JavaScript durch PHP ersetzen kann. PHP benötigt HTML für die Darstellung der Inhalte und hat lediglich die Aufgabe, im Hintergrund Berechnungen und Datenbankabfragen durchzuführen und gegebenenfalls HTML-Code zu generieren.

2.7 Webbrowser und Rendering Engines

Für einen Webdesigner ist es nicht nur wichtig, HTML, CSS usw. zu kennen, sondern auch gute Kenntnisse von den verschiedenen Webbrowsern zu haben, denn diese sind ja schließlich für die Darstellung der Webseiten zuständig.

Jeder Webdesigner kennt das Problem, dass die Webseite in dem einen Browser korrekt dargestellt wird und in einem anderen Browser erhebliche Fehler aufweist oder zumindest anders aussieht. Ich kann mich gut an schlaflose Nächte (meist kurz vor der Veröffentlichung einer Website) erinnern, in der ich versucht habe, diese Probleme zu lösen. Die Ursachen für die unterschiedliche Darstellung der Webseiten in den verschiedenen Webbrowsern werden im folgenden Abschnitt näher erläutert.

Ein Webbrowser ist im Prinzip nichts anderes als ein Anzeigeprogramm von Webseiten. Die Hauptaufgabe besteht darin, die Texte (HTML), die Stilinformationen (CSS) und den JavaScript-Code für Benutzer auszuwerten und entsprechend grafisch darzustellen. Dieser Vorgang wird als *Rendering* bezeichnet; die Komponente des Webbrowsers, die für das Rendering zuständig ist, wird als *Rendering Engine* bezeichnet. Kenntnisse über die Rendering Engine sind für den Webdesigner sehr wichtig. Die Bedienelemente des Webbrowsers, wie z. B. die Funktionen zur Verwaltung der Favoriten bzw. Bookmarks, sind dabei weniger von Interesse.

Die beiden Webbrowser Safari von Apple und der Google-Browser Chrome sind auf den ersten Blick zwei vollkommen unterschiedliche Webbrowser. Sie haben nicht nur ein unterschiedliches Aussehen, sondern unterscheiden sich auch in ihrem Funktionsumfang. Beide Webbrowser verwenden jedoch die gleiche Rendering Engine. Dies bedeutet, dass die gleiche Webseite im Prinzip auch gleich dargestellt wird.

Die Qualität einer Rendering Engine richtet sich im Wesentlichen nach zwei Hauptkriterien:

► **Standardkonform**

Ein Webbrowser sollte sich möglichst zu 100% an die Standards des W3C-Konsortiums halten.

► **Geschwindigkeit**

Da die Webseiten teilweise sehr viele Inhalte haben, ist es wichtig, dass die Seite sehr schnell dargestellt wird.

Viele angehende Webdesigner meinen, Sie müssten ihre Website nur für den Internet Explorer optimieren, weil dieser die größte Verbreitung hat. Was diese Webdesigner jedoch außer Acht lassen, ist, dass sich der Internet Explorer von Version zu Version immer mehr an die Standards des W3C hält. Es gibt viele Seiten, die im sehr fehlerhaften Internet Explorer 5 korrekt dargestellt werden, jedoch nicht im Internet Explorer 7.

Daher ist es während der Entwicklung einer Website sehr wichtig, diese zunächst nur auf Webbrowsern mit einer standardkonformen Rendering Engine zu testen und erst kurz vor der Fertigstellung die Probleme mit nicht standardkonformen Webbrowsern zu lösen.

Standardkonforme Rendering Engines sind u. a. die Gecko-Engine, die in Firefox und im Camino-Webbrowser verwendet wird, und das sogenannte Webkit, das u. a. im Safari- und im Google-Browser Chrome eingebaut ist. Das iPhone und das iPad verwenden den Webbrowser Safari und somit die Rendering Engine Webkit. Jedoch gibt es Unterschiede zu dem »großen« Safari. Daher sollten Sie die Webseiten auf den mobilen Geräten ausgiebig testen.

Da es so wichtig ist, die Website mit einer standardkonformen Rendering Engine zu testen, hat Adobe in Dreamweaver CS5 die Rendering Engine Webkit direkt integriert. Diese kommt bei der Darstellung der Seiten in der Live-Ansicht zum Einsatz. Es ist daher nicht mehr unbedingt notwendig, die Website während der Entwicklung in Safari oder Firefox andauernd zu testen. Die Live-Ansicht gilt daher als eines der wichtigsten Features in Dreamweaver CS5 (siehe Abschnitt 3.2, »Neues in Dreamweaver CS5«).

Google Chrome Frame

Der Internet Explorer kann z. Zt. nicht mit den modernen Rendering Engines Webkit und Gecko-Engine mithalten.

Wenn Sie jedoch nicht den Webbrowser wechseln wollen, so kann mit dem Plugin Google Chrome Frame der Internet Explorer mit einer modernen Rendering Engine nachgerüstet werden (<http://code.google.com/chrome-chromeframe>).



Kapitel 3

Dreamweaver im Vergleich

Warum Sie Dreamweaver nutzen sollten

- ▶ Wie hat sich Dreamweaver entwickelt?
- ▶ Was ist neu in Dreamweaver CS5?
- ▶ Welche anderen Produkte gibt es?

3 Dreamweaver im Vergleich

Hier erfahren Sie nicht nur etwas über die Vergangenheit von Dreamweaver, sondern auch, welche neuen Funktionen Dreamweaver CS5 bietet und warum es besser ist als fast alle seine Konkurrenzprogramme.

3.1 Die Geschichte von Dreamweaver

Adobe PageMill

Adobe PageMill war ein hervorragendes Programm zum Erstellen von Websites. Die Entwicklung wurde später von Adobe eingestellt, um für die neue Software Go-Live Platz zu machen. Mittlerweile hat Adobe Macromedia übernommen und treibt in erster Linie die Entwicklung von Dreamweaver voran.

Ich kann mich noch gut daran erinnern, wie ich 1997 auf der CeBIT in Hannover den Stand von Macromedia besuchte. Ich interessierte mich damals hauptsächlich für das Programm Director. Es war seinerzeit das beste Tool, um eigene Multimedia-Präsentationen (meist für CD-ROM) zu erstellen. Nachdem ich mir die Präsentation zu der neuen Director-Version angeschaut hatte, wurde ein neues Produkt namens Dreamweaver vorgestellt. Mit diesem war es erstmals möglich, mit Hilfe von ein paar Mausclicks interaktive Webseiten mit Animationen zu erstellen. Das waren noch Zeiten, als man Besucher der eigenen Website durch blinkende Bilder und animierte Texte beeindrucken konnte! Es gab damals bereits Konkurrenzprodukte, wie PageMill von Adobe, Microsofts FrontPage und NetObjects Fusion. Doch keines dieser Programme bot so viele professionelle Funktionen wie Dreamweaver. Selbst Cascading Stylesheets wurden in der Version 1.0 bereits rudimentär unterstützt. Das wichtigste Unterscheidungsmerkmal für HTML-Entwickler war jedoch, dass Dreamweaver den selbstgeschriebenen Code nicht einfach wie alle anderen Editoren automatisch umschrieb. Somit konnte man Webseiten auch nach der Erstellung in Dreamweaver noch problemlos im Quelltext bearbeiten.

Im Grunde genommen enthielt die erste Version von Dreamweaver (siehe Abbildung 3.1) schon die wesentlichen Funktionen von Dreamweaver CS5, wie zum Beispiel das Sitemanagement, den HTML-Code-Editor und die Verhaltensweisen-Funktion (JavaScript).



◀ **Abbildung 3.1**

Die erste Dreamweaver-Version kam der heutigen Version schon sehr nahe.

3.1.1 Dreamweaver Ultradev

Im Jahre 2000 stellte Macromedia ein neues Produkt namens Dreamweaver Ultradev vor, mit dem man ohne jegliche Programmierkenntnisse datenbankbasierte Webapplikationen auf Basis der Skriptsprachen ASP, JSP oder ColdFusion erstellen konnte. Das war eine kleine Sensation, denn Webapplikationen sind wesentlich komplexer als HTML-Seiten. Dreamweaver Ultradev war eine Zusammenführung von Dreamweaver mit dem Programm Drumbeat, das ursprünglich von einer anderen Firma entwickelt und von Macromedia aufgekauft worden war. Dreamweaver wurde jedoch weiterhin parallel zu Dreamweaver Ultradev vertrieben. Zur Freude der Kunden vereinte Macromedia schließlich beide Programme zu Dreamweaver MX.

3.1.2 Dreamweaver MX und MX 2004

Als ich im Frühjahr 2002 wieder auf der CeBIT war und den Macromedia-Stand besuchte, wurde Flash als erstes Produkt mit dem Namen MX vorgestellt. Damals begann eine neue Ära der Namensgebung. Vorher trugen die Programme lediglich die Versionsnummer im Namen, wie zum Beispiel Dreamweaver 4.

Ich fragte einen Mitarbeiter, wofür die neue Abkürzung denn stehe und erhielt die kurze Antwort: »MX heißt nix!« Die Bezeichnung war eine reine Erfindung der Marketingabteilung. Im Laufe

des Jahres wurde dann Dreamweaver MX vorgestellt, das endlich auch die sehr beliebte Skriptsprache PHP unterstützte, was der Software zum endgültigen Durchbruch verhalf.

Der Nachfolger MX 2004 verabschiedete sich dank CSS von den ``-Tags, die im HTML-Code die Schriftart definieren. Neben verbesserter Tabellenbearbeitung wurden viele Kleinigkeiten hinzugefügt, die den Umgang mit dem Programm erleichterten.

3.1.3 Dreamweaver 8 und die Übernahme von Macromedia durch Adobe

Im April 2005 gab Adobe überraschend die Übernahme des Hauptkonkurrenten Macromedia bekannt. Das aktuelle Softwarepaket Adobe Dreamweaver CS5 ist bereits die dritte Version, die unter der Regie von Adobe entwickelt wurde.

3.2 Neues in Dreamweaver CS5

Die neue Dreamweaver-Version ist Bestandteil der Adobe CS5. Die Bezeichnung CS5 orientiert sich an den anderen Adobe-Produkten und steht als Abkürzung für »Creative Suite«. Zu diesem Softwarepaket zählen beispielsweise Photoshop, Illustrator, Acrobat, Dreamweaver und Flash.

Bei Dreamweaver CS5 handelt es sich um die Version 11.0. Dies kann man auch im Dialogfenster ÜBER DREAMWEAVER sehen. Die Build-Nummer ist eine fortlaufende Nummer, die nur von den Entwicklern der Software verwendet wird. Bei jedem Update erhöht sich die Nummer, wobei die Sprünge in der Nummerierung hoch sein können.

Abbildung 3.2 ▶
Das Fenster ÜBER DREAMWEAVER zeigt die Version 11.0.



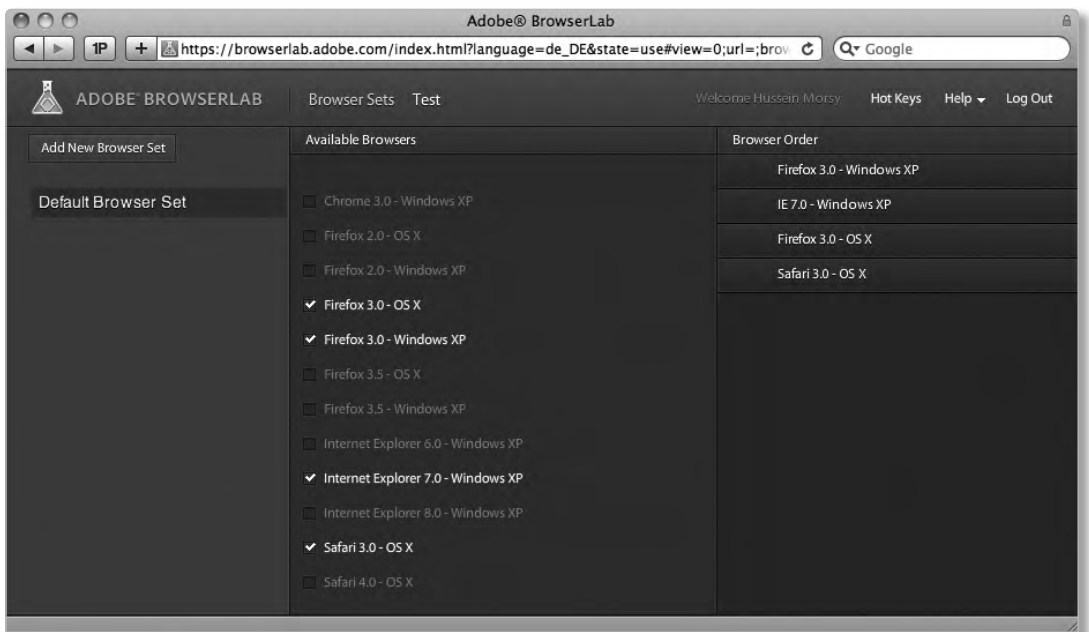
3.2.1 CS-Live-Services und BrowserLab

Adobe bietet diverse Dienste auf seiner Website an, die den Funktionsumfang von Dreamweaver erweitern. Diese Dienste werden *CS-Live-Services* genannt. Um die Dienste nutzen zu können, muss man lediglich ein Benutzerkonto auf *adobe.de* einrichten.

Der wichtigste neue Dienst für Webdesigner ist Adobe BrowserLab. Mit diesem Dienst kann man seine Website auf verschiedenen Webbrowsern jeweils unter Windows oder Mac testen lassen. Angenommen, Sie arbeiten unter Windows und möchten gern wissen, ob Ihre Website auch auf einem Mac korrekt dargestellt wird. Mit BrowserLab brauchen Sie Ihre Website nicht auf einem Mac zu testen. Der Dienst lädt Ihre Website zu einem Adobe-Server hoch und generiert dann ein Bildschirmfoto der Darstellung Ihrer Website auf dem Mac. Es geht natürlich auch umgekehrt. Sie können zwischen Windows und Mac OS X wählen. Bei den Browsern haben Sie den Internet Explorer, Safari, Opera, Firefox und Chrome zur Auswahl.

▼ Abbildung 3.3

Mit dem Dienst BrowserLab können Sie Ihre Website unter verschiedenen Browsern auf anderen Betriebssystemen testen lassen.



3.2.2 Widgets

Dreamweaver kann durch sogenannte *Widgets* erweitert werden. Widgets sind fertig programmierte Komponenten, wie z. B.

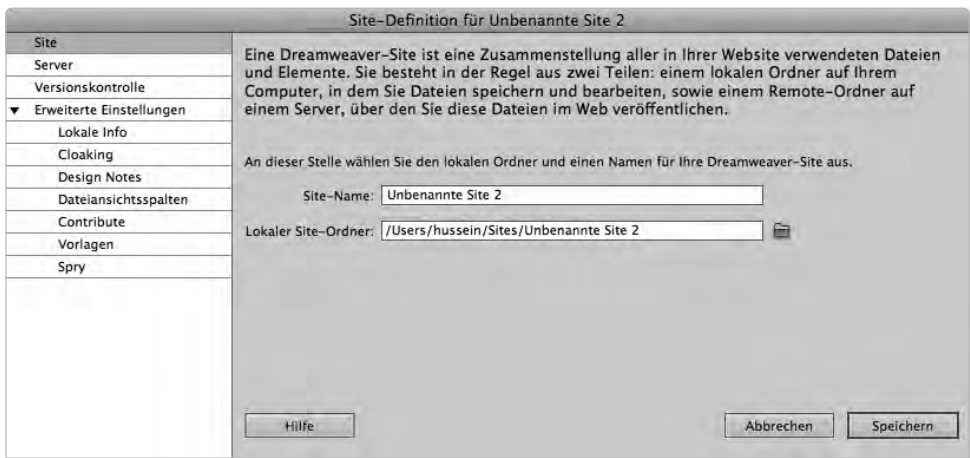
eine Bildergalerie. Mit dem Widget-Browser können Sie aus dem Internet Widgets laden. Im Laufe der Zeit kommen immer mehr kostenlose Widgets hinzu. Es lohnt sich also, ab und zu mit dem Widget-Browser nach neuen Widgets Ausschau zu halten.

3.2.3 Neue Site

Das Dialogfenster zum Erstellen von neuen Websites wurde in Dreamweaver CS5 komplett überarbeitet. Die verschiedenen Einstellmöglichkeiten sind nun in Kategorien unterteilt, was zu mehr Übersichtlichkeit führt.

Abbildung 3.4 ▼

Die Konfiguration von Dreamweaver-Sites wurde vereinfacht.



3.2.4 Verbesserte Live- und LiveCode-Ansicht

Zu den wichtigsten Neuerungen der letzten Dreamweaver-Version gehörte die Live-Ansicht, in der die Webseiten so dargestellt werden, wie sie im Webbrowser aussehen, was einem echten WYSIWYG (*What You See Is What You Get*) gleichkommt. Die Darstellung entspricht dem der Webbrowser Safari von Apple und Chrome von Google. Auch komplexe CSS-Stile und JavaScript funktionieren in dieser Ansicht.

In Dreamweaver CS5 wurde die Live-Ansicht noch verbessert. Wie in einem normalen Webbrowser kann man auf Links klicken. In Dreamweaver wird anschließend die entsprechende Webseite geladen – sogar auch dann, wenn es sich um eine externe Webseite handelt. Wenn die Funktion LIVECODE aktiviert ist, wird der Code entsprechend auch live angepasst.

Webkit

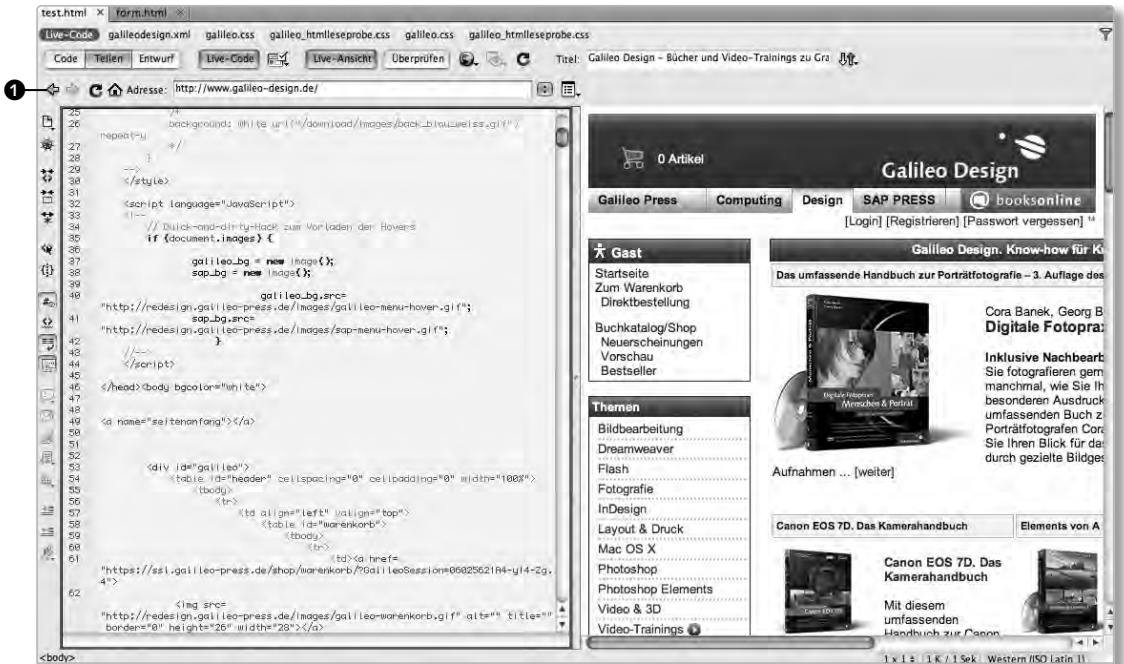
Die Live-Ansicht wird mit Hilfe von Webkit dargestellt. Webkit ist eine sogenannte Rendering Engine und somit für die Darstellung der Webseite zuständig. Webkit wird in Apples Webbrowser Safari und in Googles Webbrowser Chrome eingesetzt. Im Gegensatz zur Rendering Engine des Internet Explorers hält sich Webkit sehr an die Standards.

Oberhalb des Dokuments wird die neue Werkzeugleiste **BROWSER-NAVIGATION** ❶ angezeigt. Sehr praktisch ist das Adressfeld. Dort können Sie eine Webadresse eingeben, die dann die entsprechende Webseite in Dreamweaver öffnet.

Wenn Sie dann in die Code- oder Teilen-Ansicht wechseln und **LIVECODE** aktivieren, können Sie sehr gut den Code anderer Websites untersuchen und davon praktisch lernen.

▼ **Abbildung 3.5**

Mit der neuen Live-Ansicht kann sogar eine externe Webseite geöffnet und untersucht werden, wie hier die Homepage von Galileo-Design.



3.2.5 CSS-Eigenschaften deaktivieren

Sehr hilfreich für das Bearbeiten von CSS-Eigenschaften ist die Möglichkeit, diese kurz zu deaktivieren, um zu sehen, welche Wirkung diese CSS-Eigenschaft auf die Darstellung der Website hat. Dazu muss man nur in der CSS-Stile-Palette neben dem CSS-Attribut doppelklicken, um diese zu deaktivieren oder erneut zu aktivieren. Vorher muss man dazu die CSS-Eigenschaft löschen und dann wiederherstellen.

► **Abbildung 3.6**

CSS-Eigenschaften können nun leicht deaktiviert werden.



Firebug und Web Inspector

Auch wenn der in Dreamweaver eingebaute Prüfmodus sehr praktisch ist, bieten Firebug und der Web Inspector noch weiterreichende Funktionen, wie z. B. das Debuggen von JavaScript. Der Web Inspector ist im Safari- und im Chrome-Browser integriert. Die Firefox-Erweiterung Firebug kann von der Website <http://getfirebug.com> installiert werden.

3.2.6 CSS-Prüfmodus

Viele Webentwickler nutzen u. a. zum Finden von Fehlern in HTML, CSS oder JavaScript die Firefox-Erweiterung Firebug oder den im Webbrowser Safari integrierten Web Inspector. Adobe hat nun ähnliche Funktionen direkt in Dreamweaver CS5 integriert.

Neben der Schaltfläche LIVE-ANSICHT befindet sich die Schaltfläche ÜBERPRÜFEN (engl. *inspect*). Wenn Sie diese Funktion aktivieren, zeigt Dreamweaver die Abstände zu den umliegenden Bereichen, über die Sie mit der Maus fahren, farbig an. Gleichzeitig werden in der CSS-Stile-Palette die CSS-Eigenschaften angezeigt, die für das Aussehen des Bereichs zuständig sind. Sie können dann direkt die CSS-Eigenschaften verändern. Diese Funktion kann Ihnen sehr viel Zeit ersparen, da Sie dann nicht mehr manuell in den CSS-Dateien nach den passenden Bereichen suchen müssen. Sie ist daher mein persönlicher Favorit unter den Neuerungen in Dreamweaver CS5.



Abbildung 3.7 ▲

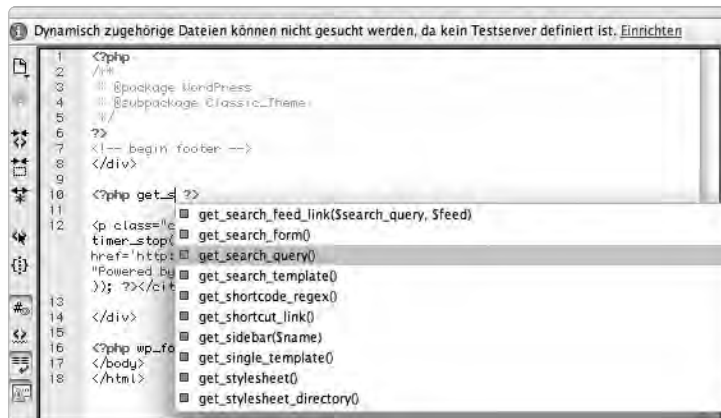
Im Prüfmodus werden Abstände farbig dargestellt.

3.2.7 Verbesserungen für PHP-Programmierer

Adobe hat einige Funktionen integriert, die die Programmierung mit PHP erleichtern. Auch wenn Sie nicht selbst PHP-Code entwickeln, werden Sie dennoch z. B. CMS- oder Blog-Systeme wie

WordPress, Joomla oder Drupal einsetzen, die in PHP programmiert sind.

Eine neue Funktion sind die Site-spezifischen Code-Hinweise. Bereits in der vorherigen Version von Dreamweaver reichte es aus, nur die ersten paar Buchstaben einer PHP-Funktion einzugeben. Drückte man dann die Tasten `[Strg]` + `[Leertaste]`, schlug Dreamweaver alle PHP-Funktionen vor. Dies geht nun auch für Funktionen und Variablen, die Sie selbst erstellt haben bzw. die von einem PHP-CMS-System wie WordPress definiert wurden.



◀ **Abbildung 3.8**

Site-spezifische Code-Hinweise (Autovervollständigung) schlagen Ihnen die möglichen Funktionen vor.

Eine weitere neue Funktion ist, dass Dreamweaver erkennt, welche Dateien zu einer Site gehören. Wenn Sie z. B. mit WordPress arbeiten, ist der Kopf- und Fußbereich (*header.php* und *footer.php*) in eigenen Dateien abgelegt. Dreamweaver erkennt automatisch die Abhängigkeiten und zeigt alle Dateien oberhalb des Dokuments an. Somit können Sie leicht zwischen den einzelnen Dateien hin und her wechseln. Wir werden diese Funktion in Kapitel 20, »Bloggen mit WordPress«, verwenden.

3.2.8 Detailverbesserungen

In Dreamweaver wurden nicht nur neue Funktionen hinzugefügt, sondern auch einige Teile der Software verbessert. Dreamweaver CS5 arbeitet nun viel schneller, wenn es darum geht, Änderungen an einer CSS-Datei direkt in der Live-Ansicht zu aktualisieren.

In der letzten Dreamweaver-Version wurde die Benutzeroberfläche komplett überarbeitet und an die anderen Adobe-Pro-

OS Widget Library

Adobe verwendet für die Benutzeroberfläche die *OS Widget Library (OWL)*. Alle Adobe-Programme, die OWL nutzen, haben eine einheitliche Benutzeroberfläche.

dukte angepasst. In Dreamweaver CS5 hat Adobe ein paar sehr praktische Detailverbesserungen durchgeführt. Da die meisten heutigen Monitore ein Breitbildformat haben, werden in der Teilen-Ansicht die Code- und die Entwurfs-Anzeige nebeneinander statt übereinander dargestellt.



▲ **Abbildung 3.9**

In der Teilen-Ansicht sind der Code- und der Entwurfsbereich nun nebeneinander angeordnet.

Updates und Bugfixes

Während Sie dieses Buch lesen, arbeitet Adobe schon an einem Update, das einige Probleme beheben soll. Überprüfen Sie am besten regelmäßig die Website <http://www.adobe.de> auf Aktualisierungen. Auch auf der Website zum Buch unter www.dreamweaver-buch.de finden Sie Hinweise auf etwaige Updates.

3.3 Die Konkurrenz im Vergleich

Obwohl Dreamweaver die meistgenutzte Software für die Erstellung von Websites ist, lohnt sich auch ein Blick auf die Konkurrenzprogramme. Vor allem dann, wenn man verschiedene Programme kombinieren möchte oder sich noch nicht ganz sicher ist, welche Software man einsetzen möchte, kann eine Gegenüberstellung sehr hilfreich sein.

3.3.1 RapidWeaver

RapidWeaver ist ein reines Mac-Programm. Es hat den Vorteil, dass es perfekt auf das Apple-Betriebssystem abgestimmt ist und

deshalb auch eine sehr leichte Bedienung erlaubt. RapidWeaver verfolgt einen ganz anderen Ansatz als die meisten anderen Programme: Aus einer großen Fülle von Designvorlagen wählt man das gewünschte Design und erstellt die Inhalte der Seite. Der HTML- und CSS-Code wird automatisch von RapidWeaver erstellt.

Für Dreamweaver-Entwickler kann RapidWeaver im Hinblick auf das sogenannte *Rapid Prototyping* sehr nützlich sein. Man kann damit sehr schnell einen funktionierenden Prototyp der Website erstellen und diesen anschließend in Dreamweaver fertigstellen.



▲ **Abbildung 3.10**

Mit RapidWeaver können Websites sehr schnell zusammengelickt werden.

3.3.2 Coda

Coda von der Firma Panic ist eine relativ neue Entwicklungsumgebung für Websites auf der Mac-Plattform. Coda ist für diejenigen gedacht, die hauptsächlich im Code arbeiten möchten. Die Entwicklungsumgebung hat sehr umfangreiche Funktionen (wie FTP, SSH, SVN, integrierte Bücher etc.), die in einer sehr schönen grafischen Oberfläche integriert sind. Es ist sogar dank des integrierten kollaborativen Texteditors möglich, von mehreren Rechnern aus gemeinsam an einem Code zu schreiben.

Rapid Prototyping

RapidWeaver eignet sich hervorragend für das Rapid Prototyping, eine Technik aus der Softwareentwicklung. Ziel ist es, schnell einen Prototyp zu erstellen, damit sich der Auftraggeber ein Urteil über die Software bilden kann. Ein Prototyp realisiert immer nur einen Teil der geforderten Funktionalität, ist dafür aber schon früh im Entwicklungsprozess verfügbar.

Abbildung 3.11 ▶

Coda ist eine komfortable integrierte Entwicklungs-umgebung (IDE).



HTML von Hand schreiben

Der Code von direkt in HTML erstellten Webseiten ist in den allermeisten Fällen wesentlich kompakter und lesbarer als der automatisch generierte Quelltext von Dreamweaver. Der Aufwand bei komplexeren Vorhaben, z. B. dem Erstellen einer Tabelle, ist jedoch erheblich größer. Aus diesem Grund hat Macromedia in Dreamweaver einen sehr guten Quelltext-Editor integriert, mit dem sich sogar PHP-Code hervorragend bearbeiten lässt. Dreamweaver bietet darin Hilfsfunktionen wie das Syntax-Highlighting an, bei dem HTML-Befehle, PHP, JavaScript usw. jeweils anders eingefärbt werden. Somit erhalten Sie eine bessere Übersicht im Quelltext.

3.3.3 Microsoft Expression Web

Microsoft Expression Web ist ein Nachfolger von FrontPage. Im Gegensatz zu FrontPage richtet sich Expression Web jedoch an professionelle Anwender. Es setzt wie Dreamweaver CS5 auf aktuelle Webstandards wie XHTML und CSS. Der Nachteil von Expression Web ist, dass es auf die Microsoft-eigenen Standards wie ASP (Konkurrent zu PHP) und Silverlight (Konkurrent zu Flash) spezialisiert ist.

3.3.4 Reine Texteditoren

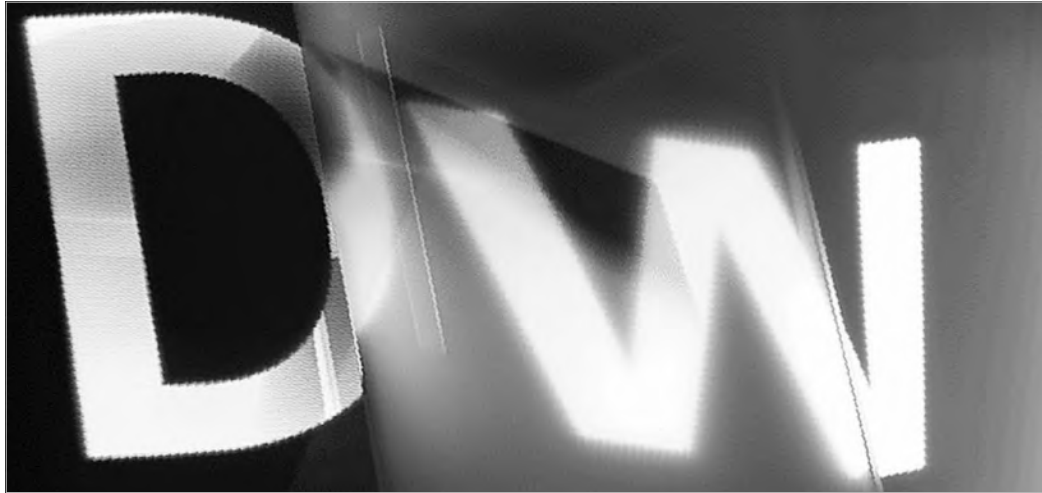
Man benötigt nicht unbedingt spezielle Website-Publishing-Programme wie Dreamweaver, um Webseiten zu erstellen. Da diese nichts anderes sind als Textdokumente mit HTML-Code, kann man jede einfache Textverarbeitung, wie zum Beispiel den Editor von Windows, UltraEdit oder den sehr beliebten Texteditor TextMate, verwenden. Es werden auch immer mehr die klassischen Editoren VIM und Emacs verwendet, die schon seit über 20 Jahren im Einsatz und sehr effizient sind, aber eine lange Einarbei-

tungszeit benötigen. Man braucht dann jedoch sehr gute HTML- und CSS-Kenntnisse. Viele Profis steigen auf Texteditoren um, da sie damit schneller arbeiten und saubereren HTML-Code erstellen können. Bei einigen Profis ist es sogar verpönt, ein Programm wie Dreamweaver, das den HTML-Code automatisch generiert, zu verwenden.



Auch der in Dreamweaver integrierte Code-Editor ermöglicht das direkte Arbeiten im Quelltext, bietet viele Hilfsfunktionen wie Syntax-Highlighting oder Code-Vervollständigung und ist auch für die Programmierung von PHP und JavaScript hervorragend geeignet.

▲ **Abbildung 3.12**
Komfortable Quelltext-Bearbeitung für HTML- und PHP-Programmierung in Dreamweaver mit integrierter Dokumentation.



Kapitel 4

Dreamweaver CS5 – los geht's

So installieren Sie Dreamweaver und bauen Ihre erste Website

- ▶ Wie installiere ich Dreamweaver CS5?
- ▶ Wie öffne und bearbeite ich Dokumente?
- ▶ Wie erstelle ich eine erste HTML-Seite?
- ▶ Wie verknüpfe ich Webseiten mit Hyperlinks?

4 Dreamweaver CS5 – los geht's

Falls Sie noch nie mit Dreamweaver gearbeitet haben, sind Sie hier genau richtig. Andernfalls wechseln Sie einfach schon zum nächsten Kapitel. Zum Einstieg werden wir hier zunächst eine sehr einfache Seite erstellen.

4.1 Dreamweaver installieren und aktualisieren

Kommen wir nun endlich zum Wichtigsten, dem Startschuss für die Entwicklung einer eigenen Seite mit Dreamweaver. In diesem Kapitel wird erklärt, wie Sie eine einfache Seite erstellen und sie in Ihrem Browser anzeigen.

Ich gehe davon aus, dass Sie Dreamweaver bereits installiert haben. Falls nicht, legen Sie einfach die Installations-CD ein, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie können dabei nichts falsch machen. Falls Sie eine Adobe Creative Suite erworben haben, können Sie wählen, ob Sie nur bestimmte oder alle darin enthaltenen Programme installieren möchten. Wenn Sie genug Platz auf der Festplatte haben, wählen Sie ruhig ALLE PROGRAMME. Falls nicht, installieren Sie neben Dreamweaver auf jeden Fall noch das Grafikprogramm Fireworks und/oder Photoshop. Während der Installation müssen Sie neben Ihrem Namen auch die Seriennummer eingeben. Daraufhin wird dann online geprüft, ob die Seriennummer bereits benutzt wurde und ob sie legal ist. Adobe schlägt bei der Lizenzpolitik also einen ähnlichen Weg wie Microsoft ein – auch bei Windows XP ist eine Zwangsaktivierung notwendig.

Sie haben noch kein Dreamweaver?

Das ist kein Problem. Sie können von der Adobe-Website eine 30-Tage-Version herunterladen. Wenn Sie dann später die Software erwerben, können Sie Ihre Installations-CD ruhig im Karton lassen. Geben Sie einfach die mitgelieferte Seriennummer in die Testversion ein, und schalten Sie sie als Vollversion frei.

4.1.1 Updates

Falls eines der installierten Adobe-Produkte ein Update erfordert, startet der Adobe Updater, der Ihnen zeigt, für welche Komponenten ein Softwareupdate vorliegt. Sie sollten normalerweise

alle Updates durchführen, da damit nicht nur Fehler in der Software, sondern oft auch Sicherheitslücken beseitigt werden.

4.2 Der Programmstart

Nachdem Sie Dreamweaver gestartet haben, werden Sie als Erstes mit einem Startfenster begrüßt. Dieses Fenster bietet Ihnen folgende Funktionen zur Auswahl:

- ❶ Öffnen eines zuvor geöffneten Dokuments
- ❷ Erstellen einer neuen Datei, wie zum Beispiel einer HTML-Datei für eine normale Webseite
- ❸ Einführungsvideos zu den wichtigsten Funktionen (meist in englischer Sprache)
- ❹ Öffnen von Tutorials, in denen Sie in die Grundfunktionen von Dreamweaver eingewiesen werden (meist in englischer Sprache)
- ❺ Aufruf der Dreamweaver-Exchange-Website, auf der Erweiterungen (Extensions) für Dreamweaver angeboten werden



◀ **Abbildung 4.1**
Begrüßungsfenster zum Erstellen oder Öffnen von Dokumenten

Kein Begrüßungsfenster vorhanden?

Sie können Dreamweaver so konfigurieren, dass kein Startfenster angezeigt wird. Deaktivieren Sie dazu unter **BEARBEITEN • VOREINSTELLUNGEN** unter **Windows** bzw. unter **DREAMWEAVER • EINSTELLUNGEN** auf dem **Mac** in der Kategorie **ALLGEMEIN** das Kontrollkästchen bei **BEGRÜSSUNGSBILDSCHIRM**.

Das Begrüßungsfenster öffnet sich nicht nur beim Programmstart, sondern auch immer dann, wenn gerade kein Dokument geöffnet ist. Sie können auch ohne dieses Fenster eine neue Datei erstellen, indem Sie **DATEI • NEU** wählen. Dann erscheint ein Fenster, in dem Sie in der Kategorie **LEERE SEITE** den Typ der neuen Datei wählen können. Der wichtigste Dateityp ist **HTML**, interessant ist

aber auch PHP, mit dem sich u. a. datenbankbasierte Webseiten entwickeln lassen.

4.3 Die erste HTML-Seite

Das erste Beispiel in fast jedem Einführungsbuch über Programmiersprachen und Entwicklungsumgebungen ist das berühmte Beispiel »Hallo Welt«. Dieses Programm hat eine einzige Funktion, nämlich die Ausgabe des Textes »Hallo Welt«. In der folgenden Übung soll eine Webseite mit diesem Satz erstellt werden. Da CSS eine zentrale Technologie für die Erstellung von Webseiten ist, werden wir bereits in diesem einfachen Beispiel eine CSS-Regel definieren, um zwei Textstellen einheitlich zu formatieren.



Schritt für Schritt: »Hallo-Welt«-Seite erstellen

1 Neue Seite öffnen

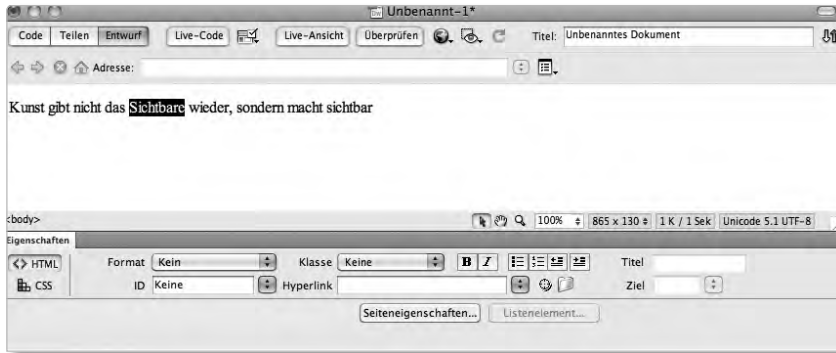
Wählen Sie im Begrüßungsfenster HTML aus, um eine leere HTML-Seite zu erstellen, oder wählen Sie DATEI • NEU und dort aus der Kategorie LEERE SEITE den Seitentyp HTML und als Layout <KEIN>. Normalerweise sollten Sie vorher eine neue Website (siehe Kapitel 6, »Eine neue Website«) anlegen, bevor Sie die einzelnen Webseiten bauen. Doch für dieses kleine Beispiel ist dies nicht unbedingt notwendig.

Abbildung 4.2 ▶
Auswahl des Seitentyps



2 Text eingeben und markieren

Tippen Sie im Dokumentfenster einen Text, und markieren Sie ein Wort. Dieses Wort soll fett hervorgehoben und mit einer Farbe versehen werden.



◀ **Abbildung 4.3**
Ein Wort wird markiert.

3 Eigenschaftsinspektor

Unter Ihrem Dokumentfenster sollte sich der sogenannte Eigenschaftsinspektor befinden, in dem Sie unter anderem die Schrift und die Ausrichtung einstellen können. Um den Text zu formatieren, wählen Sie zunächst den CSS-Modus ❶ des Eigenschaftsinspektors aus.

4 Fett formatieren

Um den Text fett darzustellen, klicken Sie auf die Schaltfläche B (wie »Bold«) ❷.

▼ **Abbildung 4.4**
Die Schaltfläche B setzt den Text fett.



5 Neue CSS-Regel erstellen

Anschließend wird ein Fenster namens NEUE CSS-REGEL geöffnet, in dem Sie einen Namen für Ihre Formatierung wählen können. Später können wir dann diese CSS-Regel auch auf andere Textstellen anwenden. In unserem Beispiel geben wir »wichtig« ein, um die CSS-Regel zu benennen. Es ist üblich, für den Namen keine Formatierungsangaben, wie z. B. »fett« oder »groß«, zu verwenden. Stattdessen sollte der Name die CSS-Regel beschreiben. In unserem Beispiel soll eine Textstelle als wichtig hervorgehoben

werden. Es gibt verschiedene Typen von CSS-Regeln. Hier wurde eine sogenannte CSS-Klasse erstellt. Lassen Sie sich am Anfang nicht von den CSS-Regeln abschrecken, im Verlauf des Buches werden Sie die Verwendung von CSS-Regeln noch intensiv kennenlernen.

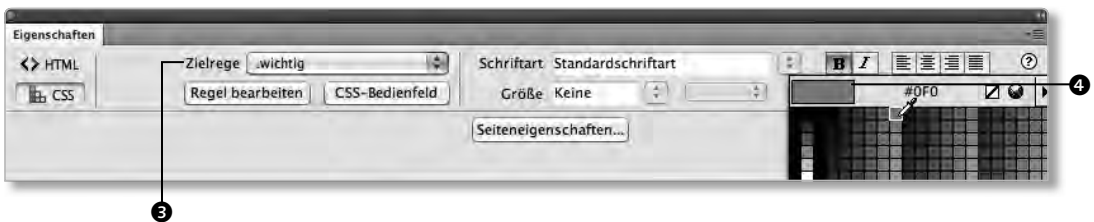
Abbildung 4.5 ▶
Neue CSS-Regel erstellen



6 Farbe festlegen

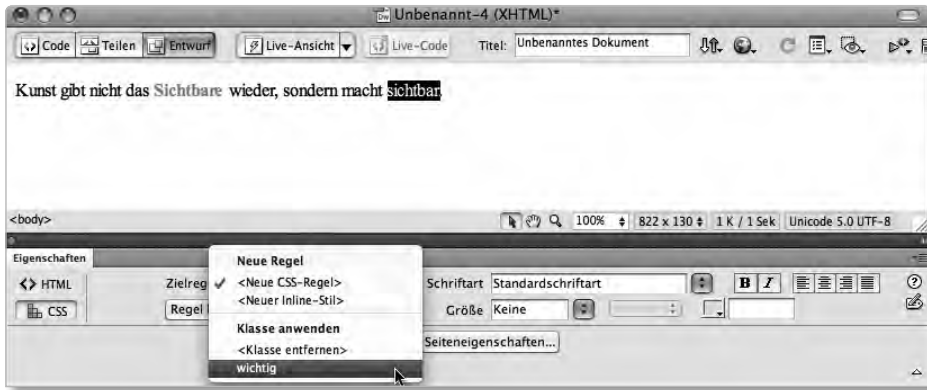
Um die Farbe einzustellen, klicken Sie im Eigenschaftsinspektor auf das rechteckige Farbsymbol **4**. Nach der Auswahl der Farbe öffnet sich dieses Mal nicht das Fenster zum Festlegen der neuen CSS-Regel, da Sie bereits im letzten Schritt einen Namen definiert hatten.

Abbildung 4.6 ▼
Dieses Mal öffnet sich ein anderes Fenster, da Sie den Namen bereits festgelegt haben.



7 CSS-Regel zuweisen

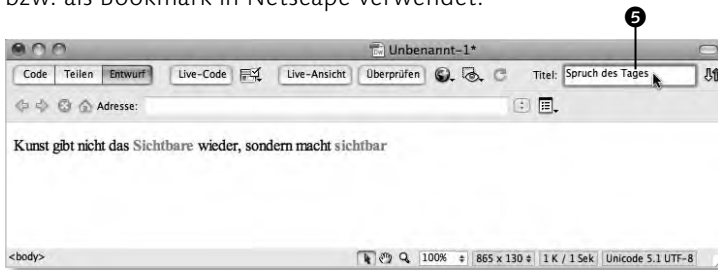
In den letzten Schritten haben wir die CSS-Regel WICHTIG erstellt, die wir nun einer anderen Textstelle zuweisen können. Markieren Sie dazu eine andere Textstelle, und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü ZIELREGEL **3** die vorher definierte CSS-Klasse WICHTIG aus. Die zweite Textstelle wird nun auch fett und farbig dargestellt. Die Verwendung von CSS ist nicht nur eine Arbeitserleichterung, sondern führt auch zu einheitlichen Formatierungen.



▲ **Abbildung 4.7**
CSS steht für Einheitlichkeit
und Einfachheit.

8 Seitentitel festlegen

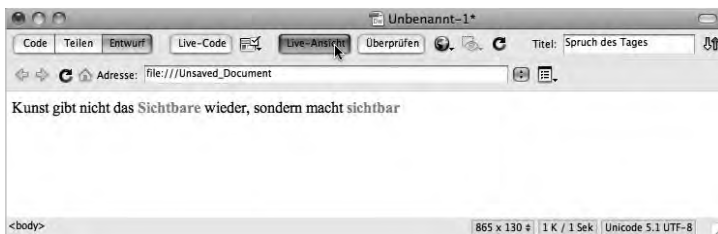
Tragen Sie abschließend ins Feld TITEL 5 einen Seitentitel ein. Dieser erscheint im oberen Fensterbalken des Browsers. Außerdem wird der Titel beim Speichern als Favorit im Internet Explorer bzw. als Bookmark in Netscape verwendet.



◀ **Abbildung 4.8**
Der Seitentitel

9 Live-Ansicht

Klicken Sie auf die Schaltfläche LIVE-ANSICHT, um die Seite in der sogenannten Live-Ansicht darzustellen. Diese zeigt die Webseite exakt so an, wie sie im Webbrowser erscheint. In dieser Ansicht können jedoch immer noch Änderungen am Dokument vorgenommen werden. Klicken Sie erneut auf LIVE-ANSICHT, um wieder in den Bearbeitungsmodus zu gelangen.

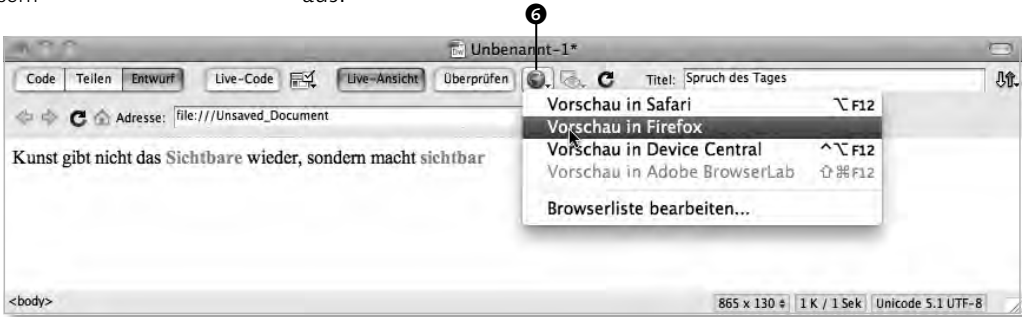


◀ **Abbildung 4.9**
Durch erneutes Klicken
gelangen Sie in den Bearbei-
tungsmodus zurück.

10 Seite im Browser

Um Ihre Seite in einem externen Webbrowser zu betrachten, wählen Sie aus dem Menü, das sich hinter dem Erdkugel-Symbol **6** versteckt, den gewünschten Browser (z. B. Firefox oder Opera) aus.

Abbildung 4.10 ▾
Vorschau in verschiedenen Browsern



11 Seite abspeichern

Speichern Sie das Dokument ab, indem Sie DATEI • SPEICHERN wählen.

Abbildung 4.11 ►
Das Dialogfenster SPEICHERN UNTER ...



Achten Sie beim Speichern der Seite darauf, keine Sonderzeichen, Umlaute oder Leerzeichen im Dateinamen zu verwenden, sondern nur Buchstaben von a bis z, Zahlen, Bindestriche und Unterstriche. Außerdem ist es üblich, nur Kleinbuchstaben zu benutzen.

Sie werden nun den Eindruck haben, dass die Formatierung von Texten ähnlich wie in einer Textverarbeitung funktioniert. Der Schein trügt jedoch. Wie Sie im weiteren Verlauf des Buches noch sehen werden, verwendet Dreamweaver bei der Formatierung von Texten Cascading Stylesheets. Dies ist eine Webtechnologie, mit der Texte auf einer Seite oder auch über mehrere Dokumente hinweg einheitlich gestaltet werden können.

4.4 Eine Website mit Hyperlinks und Bildern

In dieser Übung werden wir eine Website mit drei Seiten erstellen, die miteinander verlinkt werden sollen. Jede Webseite soll außerdem mit einer Kopf- und Fußzeile versehen werden.

Schritt für Schritt: Seite auf Basis einer gestalteten Webseite erstellen

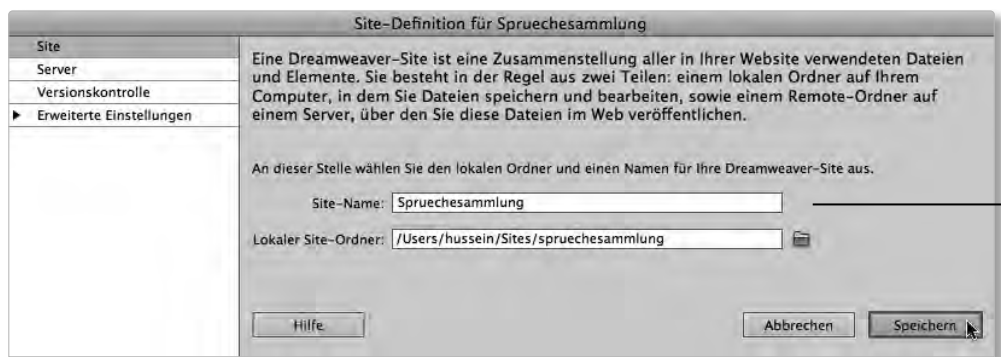


1 Neue Site anlegen

Zunächst müssen Sie eine sogenannte Site anlegen, in der sämtliche Komponenten der Website, wie Bilder, HTML- und CSS-Dateien, gespeichert werden. Wählen Sie dazu im Menü **SITE • NEUE SITE** aus, und tragen Sie dort ins Feld **SITE-NAME** eine Bezeichnung für Ihre Website ein, zum Beispiel *Spruechesammlung*. Dieser Site-Name wird nirgends auf der Website angezeigt. Er dient lediglich zur Unterscheidung der Projekte.

Legen Sie nun den Ordner für die Site fest, indem Sie auf das Ordner-Symbol **1** rechts neben dem Feld **LOKALER SITE-ORDNER** klicken. Alle anderen Einstellungen können Sie so lassen, wie sie sind. Schließen Sie das Dialogfenster mit einem Klick auf **SPEICHERN**.

▼ **Abbildung 4.12**
Der Site-Name



2 Auswahl des Layouts

Wählen Sie im Menü **DATEI • NEU** aus der Kategorie **LEERE SEITE** den Seitentyp **HTML** aus. In der Spalte **LAYOUT** haben Sie nun die Wahl zwischen 16 Layouts – in diesem Beispiel verwenden wir

das Layout *1 Spalte fixiert, zentriert, Kopf- und Fusszeile*. Klicken Sie auf ERSTELLEN.

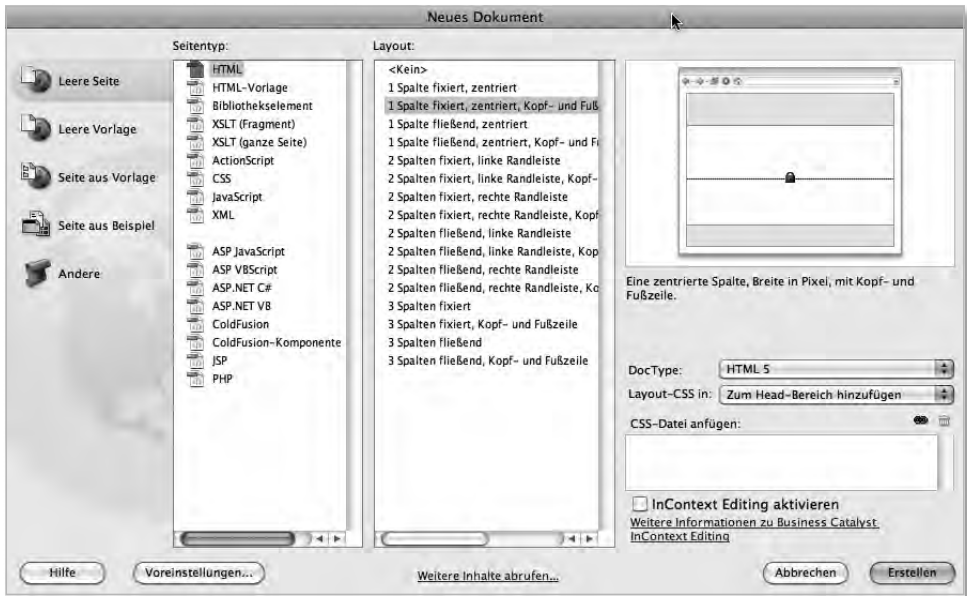


Abbildung 4.13 ▲
Vorgefertigte Layouts

Das Layout enthält bereits Beispielttext, den wir im folgenden Schritt durch einen eigenen Text ersetzen werden.

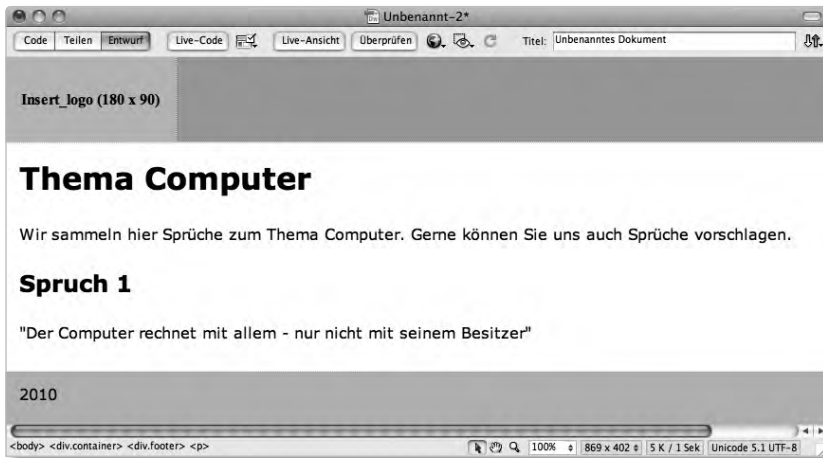


Abbildung 4.14 ►
Unser Beispiellayout

3 Text ändern

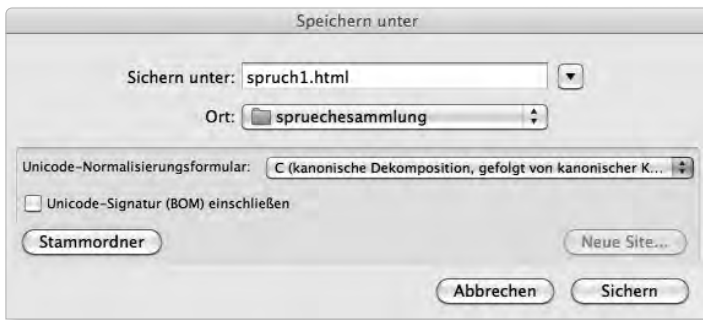
Beginnen Sie zunächst mit dem Austauschen der Texte auf der Beispielseite. Das Ändern der Texte erfolgt wie in einer gängigen Textverarbeitung. Positionieren Sie die Einfügemarke an der gewünschten Stelle im Text, und ändern Sie die Texte entsprechend ab. Sie können auch ganze Bereiche markieren und über die Zwischenablage austauschen.

▼ **Abbildung 4.15**
Ganz einfach Texte ändern



4 Speichern

Speichern Sie das Dokument unter dem Namen *spruch1.html*.



◀ **Abbildung 4.16**
Speichern unter *spruch1.html*

5 Logo-Platzhalter löschen

Dreamweaver hat einen Platzhalter für das Logo mit der Bezeichnung *Insert_logo* bereits eingefügt. Löschen Sie diesen Platzhalter, indem Sie auf das Logo klicken und dann die `[Entf]`-Taste drücken. Sie können stattdessen auch ein neues Logo einsetzen.

6 Neue Seite erstellen

Erstellen Sie eine weitere Datei mit dem gleichen Layout wie die erste Seite. Ändern Sie die Texte entsprechend ab, und speichern Sie die Datei unter *spruch2.html* ab.

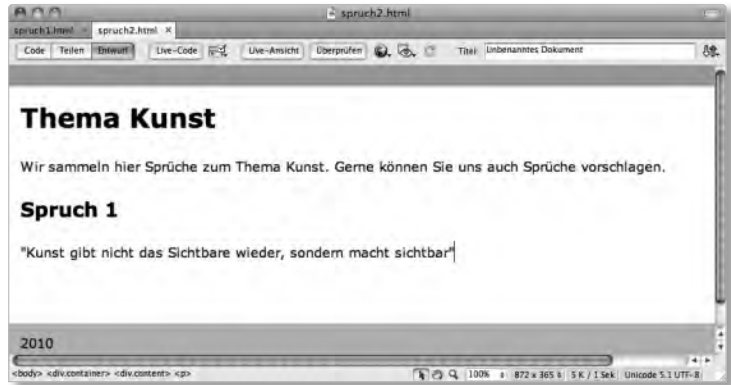


Abbildung 4.17 ►
Speichern unter *spruch2.html*

7 Bild einfügen

Um nun eigene Bilder einzufügen, klicken Sie mit der Maus an die entsprechende Stelle in der Webseite und wählen EINFÜGEN • BILD.



Abbildung 4.18 ►
Ebenfalls einfach: Bilder einfügen

Wählen Sie das gewünschte Bild aus, und klicken Sie auf AUSWÄHLEN. Es öffnet sich daraufhin ein Dialogfenster, das Sie mit JA bestätigen, damit das Bild an die richtige Stelle kopiert wird.



◀ **Abbildung 4.19**
Bestätigen Sie mit JA.

Geben Sie einen Namen für das Bild ein.



◀ **Abbildung 4.20**
Unter diesem Namen sichern Sie das Bild.

8 Alternativtext wählen

Wenn Bilder eingefügt werden, werden Sie automatisch nach einem Alternativtext für das Bild gefragt, der die Grafik in wenigen Worten beschreibt. Dieser Text wird verwendet, wenn die Bilder aus irgendeinem Grund im Browser nicht angezeigt werden können. Auch Suchmaschinen wie Google verwenden diesen Text für die Suche nach Bildern. Außerdem erfassen Lesesysteme für Sehbehinderte diese Texte. Achten Sie daher darauf, einen möglichst aussagekräftigen Text zu wählen.



◀ **Abbildung 4.21**
So geben Sie einen Alternativtext für das Bild ein.

Speichern Sie das Dokument erneut.



Abbildung 4.22 ▲
Die Seite *spruch2.html* wird
erneut abgespeichert.

9 Neue Seite »Verzeichnis« anlegen

Anschließend legen Sie eine weitere Seite mit dem Verzeichnis
aller Sprüche an.



Abbildung 4.23 ▲
Übersichtsseite

Speichern Sie anschließend die Webseite. Wählen Sie als Datei-
namen für die Startseite *index.html*.

10 Seiten verlinken

Um die Textstellen zu verlinken, markieren Sie die Stellen und klicken auf das Ordnersymbol **1** der Eigenschaften-Palette.

▼ Abbildung 4.24

So verlinken Sie Textstellen.



Wählen Sie die zu verlinkende Datei aus. Führen Sie diese Schritte auch für den zweiten Link aus.

**◀ Abbildung 4.25**

Die verlinkte Datei wird ausgewählt.

11 Live-Ansicht

Betrachten Sie nun die Webseite in der LIVE-ANSICHT **2**. Leider sind in dieser Ansicht die Links nicht funktionsfähig.



Abbildung 4.26 ▲
So sehen die Links aus.

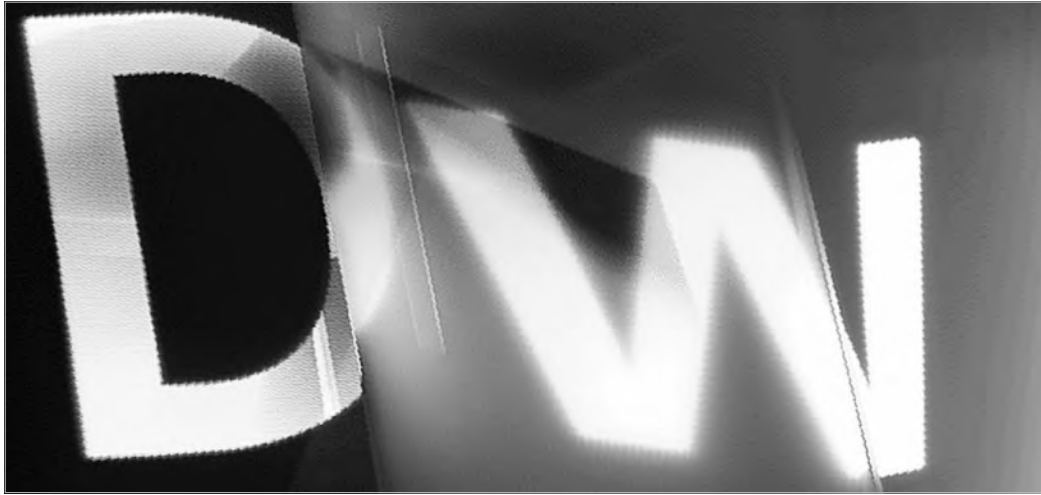
12 Vorschau in Firefox

Um die Verlinkung zu testen, öffnen Sie die Seite im Browser.



▲ **Abbildung 4.27**
Testen Sie die Verlinkungen. ■

Sie haben nun in diesem Kapitel bereits die grundlegenden Funktionen von Dreamweaver CS5 kennengelernt. Im nächsten Kapitel werden wir uns näher mit der Arbeitsumgebung beschäftigen.



Kapitel 5

Die Arbeitsumgebung

Die Oberfläche von Dreamweaver im Überblick

- ▶ Wie lasse ich mir Layout und Quelltext von Webseiten anzeigen?
- ▶ Wie gehe ich mit Paletten und Fenstern um?
- ▶ Welche Aufgaben hat der Eigenschaftsinspektor?
- ▶ Wie wähle ich Arbeitsbereiche aus und wie lege ich sie an?

5 Die Arbeitsumgebung

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Elemente und Fenster der Arbeitsoberfläche von Dreamweaver CS5 erklärt. Lassen Sie sich nicht von den zahlreichen Menüs und Paletten einschüchtern. Sie kommen in späteren Kapiteln noch ausführlicher zur Sprache.

5.1 Dokumentenfenster

Das Dokumentenfenster ist Ihre Werkbank, auf der Sie eine Webseite direkt bearbeiten können. Es erscheint nur dann, wenn Sie eine Datei geöffnet haben oder eine neue erstellen.

Auf den ersten Blick ähnelt das Dokumentenfenster sehr dem einer Textverarbeitung. Jedoch besitzt es vier verschiedene Ansichtsmodi. In der linken Ecke des Dokumentenfensters können Sie zwischen den Ansichten CODE ❶, TEILEN ❷, ENTWURF ❸ und LIVE-ANSICHT ❹ wechseln.



▲ **Abbildung 5.1**

Oberer Bereich des Dokumentenfensters – unter anderem zum Umschalten zwischen den Ansichtsmodi CODE, TEILEN, ENTWURF und LIVE-ANSICHT.

Fenster oder Bedienfeld nicht sichtbar?

Falls eines der Fenster nicht sichtbar ist, können Sie es über das Menü **FENSTER** anklicken und damit einblenden. Wenn Sie zum Beispiel das Fenster **DATEIEN** öffnen möchten, wählen Sie **FENSTER • DATEIEN**.

5.1.1 Entwurfs-Ansicht

Die Entwurfs-Ansicht ist die Standardansicht für den Webdesigner. Hier kann er Texte, Bilder, Tabellen usw. visuell erstellen und bearbeiten. Um die direkte HTML-Programmierung braucht er sich nicht zu kümmern, das übernimmt Dreamweaver.



▲ Abbildung 5.2

Das Dokumentenfenster in der Ansicht ENTWURF – sie zeigt zusätzliche Elemente wie Tabellenlinien, die im Webbrowser nicht dargestellt werden.

Die Entwurfs-Ansicht zeigt jedoch nur ungefähr, wie die Seite hinterher im Browser aussieht. Im Fenster blendet Dreamweaver als Hilfsmittel Tabellenlinien (auch mit einer Größe von 0 Pixel für unsichtbare Ränder), Größenangaben usw. ein, die im Code nicht enthalten sind und die der Browser nicht anzeigt.

5.1.2 Live-Ansicht

Um die Webseite so anzuzeigen, wie sie der Browser darstellt (sogenannte WYSIWYG-Darstellung), kann die Live-Ansicht aktiviert werden. In diesem Modus ist jedoch eine Bearbeitung der Seite nicht möglich. Dass der normale Bearbeitungsmodus nicht zu 100% mit dem Live-Modus übereinstimmt, erkennt man z. B. an dem fehlenden grünen Balken oberhalb des Titels.

Wenn Sie die Tastenkombination `[Strg] + [Leertaste]` unter Windows bzw. `[⌘] + [Leertaste]` am Mac festhalten und auf einem Link doppelklicken, öffnet sich die verlinkte Webseite direkt in Dreamweaver.

Wenn Sie mit der rechten Maus auf die Schaltfläche LIVE-ANSICHT klicken und die Option BROWSER-NAVIGATION wählen, werden wie in einem Webbrowser u. a. eine Adresszeile sowie Vor- und Zurück-Schaltflächen eingeblendet.

Um die Live-Ansicht zu verlassen, klicken Sie erneut auf die Schaltfläche.

Was ist WYSIWYG?

WYSIWYG ist die Abkürzung für den englischen Ausdruck »What You See Is What You Get« (»Was du siehst, ist das, was du erhältst«). Das bedeutet, dass man bereits bei der Entwicklung sieht, wie die Seite später im Browser erscheinen wird.

Abbildung 5.3 ▶

Ein Klick auf LIVE-ANSICHT zeigt die Seite so an, wie sie im Webbrowser aussieht.



Aktualisierung unktioniert nicht?

Änderungen in der Entwurfs-Ansicht werden unmittelbar in der Code-Ansicht angezeigt. Wenn Sie jedoch Eingaben in der Code-Ansicht durchführen, aktualisiert Dreamweaver die Änderungen nicht automatisch. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche AKTUALISIEREN oberhalb des Dokuments oder einfach auf eine beliebige Stelle innerhalb der Entwurfs-Ansicht.

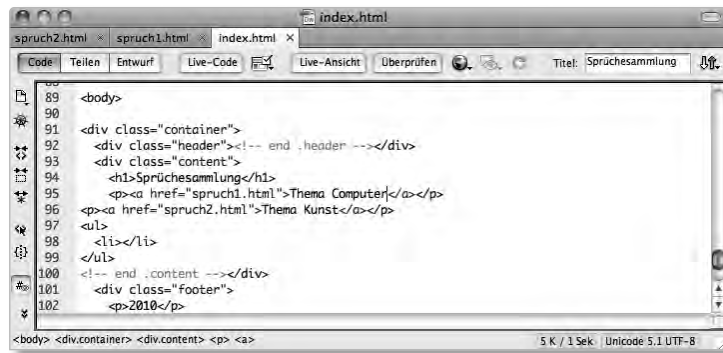


Abbildung 5.4 ▶

Das Dokumentenfenster in der CODE-Ansicht

5.1.3 Code-Ansicht

In der Code-Ansicht können Sie »hinter« eine Seite schauen und den HTML-Quelltext betrachten. So sehen Sie direkt, wie Dreamweaver den Code generiert. Man sollte jedoch mit der Bearbeitung von HTML-Quellen vorsichtig sein. Bereits kleine Änderungen können dazu führen, dass die Seite nicht mehr korrekt dargestellt wird. Diese Ansicht eignet sich also für erfahrene HTML-Entwickler, die den von Dreamweaver generierten Code noch optimieren oder ergänzen möchten. Auch PHP-Programmierer nutzen diese Ansicht, um PHP-Code zu schreiben.



5.1.4 Teilen-Ansicht

Wer sich für keine der beiden obengenannten Ansichten entscheiden möchte, kann auch beide zur gleichen Zeit anzeigen lassen. In der Teilen-Ansicht werden der Code im linken Bereich und das Entwurfsfenster im rechten Bereich angezeigt.

Dies hat den Vorteil, dass jede Änderung in der Entwurfs-Ansicht unmittelbar auch in der Code-Ansicht gezeigt wird. Hier

können Sie live sehen, wie Dreamweaver den HTML-Quelltext für Sie generiert. Falls Sie auf dem Bildschirm genügend Platz haben, kann es hilfreich sein, in diesem Ansichtsmodus zu arbeiten, weil Sie dann sehr schnell an praktischen Beispielen HTML erlernen bzw. kontrollieren können. Sie bearbeiten Ihr Dokument im unteren Fenster und beobachten, wie Dreamweaver Ihre Eingaben in HTML umsetzt: Probieren Sie es einfach aus!



◀ **Abbildung 5.5**

Das Dokumentenfenster in der TEILEN-Ansicht – links ist der Code zu sehen, rechts die WYSIWYG-Version der Seite.

5.1.5 Statuszeile

Die Statuszeile befindet sich am unteren Dokumentenrand. Sie bietet fünf sehr nützliche Funktionen. Die angezeigten HTML-Tags ❶ dienen dazu, auf schnelle Weise Bereiche wie Absätze und Tabellen zu markieren. Es sind aber einige HTML-Kenntnisse für die Verwendung der Statuszeile notwendig. Wenn sich die Text-einfügemarke (Cursor) z. B. in einer Tabellenzelle befindet, so werden in der Statuszeile die umgebenden HTML-Tags angezeigt. Um etwa ein Bild zu markieren, klicken Sie auf ``. Falls Ihnen die Vorgehensweise etwas merkwürdig vorkommt, markieren Sie Elemente auf die herkömmliche Weise, indem Sie das Element einfach mit der Maus in der Entwurf-Ansicht auswählen.

Die Größen-Anzeige ❷ stellt die Breite und die Höhe des aktuellen Fensters in Pixeln dar. Diese Anzeige ist gleichzeitig auch ein Listenfeld, mit dem das Fenster auf eine vorgegebene Größe eingestellt werden kann. Das ist hilfreich, um z. B. zu überprüfen, wie die Webseite bei einem Benutzer mit einer Bildschirmauflösung von nur 1024 x 768 Pixeln aussieht (was der Auflösung des Apple iPads entspricht).

Die vorletzte Anzeige in der Statuszeile ❸ präsentiert die Dateigröße der Seite mit den darin enthaltenen Bildern in KByte und die Anzahl der Sekunden, die ein Rechner mit einem einfachen Modem (56 k) benötigt, um die Webseite zu laden.

Verbindungsgeschwindigkeit

Die Anzahl der Sekunden, die für das Laden der Webseite erforderlich ist, wird standardmäßig für ein Modem berechnet. Sie können diese Vorgabe auch ändern, wenn Sie im Voreinstellungsfenster (siehe Abschnitt 5.5) unter STATUSZEILE • VERBINDUNGSGESCHWINDIGKEIT eine andere gewünschte Übertragungsgeschwindigkeit eingeben. 1024 entspricht z. B. einer einfachen DSL-Verbindung.

▼ **Abbildung 5.6**
Die Statuszeile

Die letzte Anzeige zeigt die Kodierung des Dokuments an ④. Unicode ist ein Format, in dem Zeichen aus praktisch jeder Sprache dargestellt werden können.



5.1.6 Der Code-Navigator

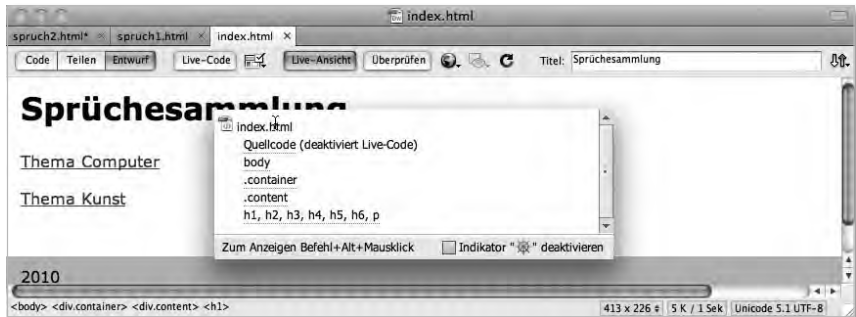
Sicherlich ist Ihnen schon das Steuerradsymbol aufgefallen, das ab und zu im Dokumentfenster erscheint. Es taucht immer dann auf, wenn der Mauszeiger für ein paar Sekunden im Dokumentfenster verweilt.

Abbildung 5.7 ►
Der Code-Navigator wird angezeigt, wenn sich die Maus nicht bewegt.



Durch Anklicken dieses Symbols werden die CSS-Regeln angezeigt, die sich auf den Bereich beziehen, über dem sich der Mauszeiger befindet.

Abbildung 5.8 ►
Anzeigen der CSS-Regeln im Code-Navigator



5.2 Der Eigenschaftsinspektor

Der Eigenschaftsinspektor unter FENSTER • EIGENSCHAFTEN befindet sich normalerweise unter dem Dokumentenfenster. Hier kann man die Eigenschaften von markierten Objekten verändern. Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, handelt es sich dabei um ein sich ständig veränderndes Fenster, das sein Aussehen immer an das markierte Objekt anpasst.

5.2.1 Texteigenschaften

Markieren Sie einen Text im Dokumentenfenster in der Entwurfs-Ansicht, und Sie können z. B. die Schriftart und die Schriftgröße verändern. Auch Verknüpfungen (Hyperlinks) zu anderen Webseiten können hier eingestellt werden.



◀ **Abbildung 5.9**
Bei markiertem Text werden Texteigenschaften im Fenster EIGENSCHAFTEN (unten) angezeigt.

5.2.2 CSS-Eigenschaften

Der Eigenschaftsinspektor besitzt seit Dreamweaver CS4 auch einen separaten CSS-Bereich, der durch Anklicken der CSS-Schaltfläche 6 zum Vorschein kommt. Wie Sie bereits in Kapitel 4, »Dreamweaver CS5 – los geht's«, erfahren haben, können Sie hier u. a. Formatierungen vornehmen.

5.2.3 Bildeigenschaften

Markieren Sie ein Bild in der Entwurfs-Ansicht. Jetzt können Sie Bildeigenschaften wie die Größe verändern. Sogar die Helligkeit und die Schärfe des Bildes können hier eingestellt werden.

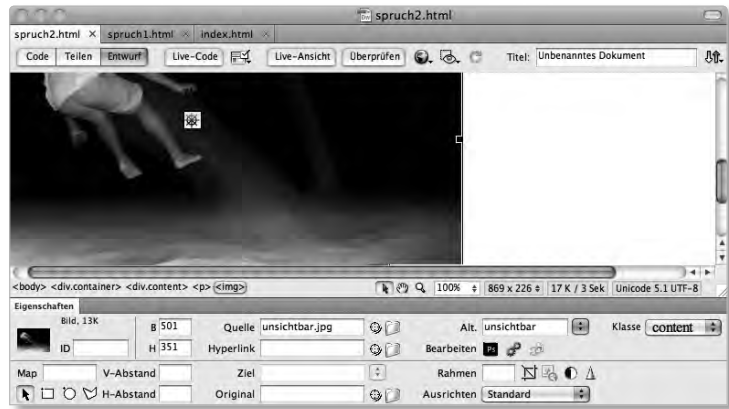


Abbildung 5.10 ▶ Ist das Bild markiert, werden die Bildeigenschaften angezeigt.

5.2.4 Weitere Eigenschaften

Wie bei Text und Bildern werden entsprechend andere Eigenschaften angezeigt, wenn man Tabellen, Flash-Filme, Ebenen usw. im Dokumentfenster markiert. Für fast jedes Element gibt es einen eigenen Eigenschaftensinspektor, mit dem man das Verhalten oder Aussehen des Elements verändern kann. Nach und nach werden wir in späteren Kapiteln die wichtigsten Eigenschaften der einzelnen Elemente behandeln.

5.2.5 Eigenschaftensfenster in zwei Darstellungen

▼ **Abbildung 5.11** Über das kleine Dreieck in der rechten unteren Ecke kann zwischen den Ansichten des Fensters EIGENSCHAFTEN gewechselt werden.

Das Fenster EIGENSCHAFTEN besteht aus zwei Teilen. Im oberen Teil werden die wichtigsten Einstellungen vorgenommen, und im unteren Teil finden Sie zusätzliche Konfigurationsmöglichkeiten. In der rechten unteren Ecke befindet sich ein kleines Dreieck ❶, mit dem Sie die zusätzlichen Einstellungen ein- und ausblenden können.

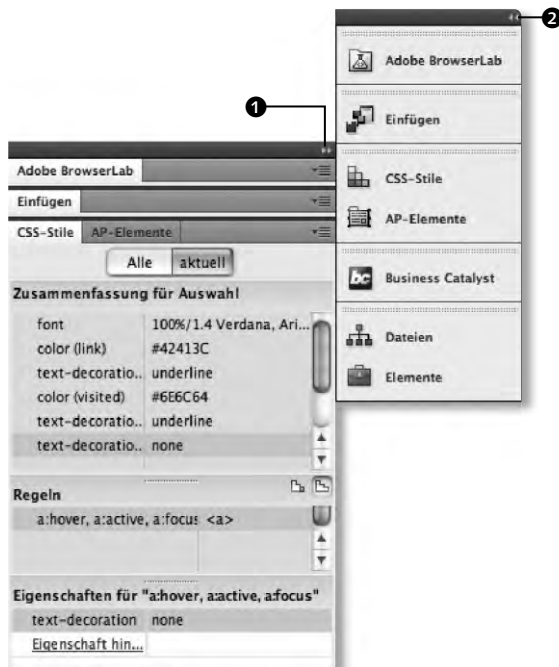


5.3 Paletten

Auf der rechten Seite der Arbeitsumgebung befinden sich zahlreiche Paletten, die auch *Bedienfelder* genannt werden. Darunter gibt es eines, das eine Übersicht über sämtliche Dateien auf der Seite bereithält und in dem man diese Dateien auch auf einen Server hochladen kann. In einer anderen Palette können Cascading Stylesheets, z. B. für die Formatierung von Texten, angelegt und bearbeitet werden.

Dreamweaver enthält über 25 Paletten, von denen nur wenige eingblendet sind. Sie können die Anzeige der Paletten über das Menü FENSTER ein- und ausschalten.

Aufgrund des Platzmangels sind die Paletten über einen Pfeil in der Kopfleiste aufklappbar ❶ bzw. reduzierbar ❷. In der verkleinerten Darstellung passen dann über zehn Paletten gleichzeitig auf die Arbeitsfläche.



▲ **Abbildung 5.12**
Komfortables Arbeiten in Dreamweaver dank Paletten

Alle Paletten ein-/ausblenden

Wenn Sie besonders wenig Platz auf Ihrem Bildschirm haben, können Sie alle Paletten mit der Taste **[F4]** ein- und ausblenden.

◀ **Abbildung 5.13**
Verkleinerte Darstellung der Paletten

Durch Klicken auf eines der Symbole klappt die Palette auf.

Jede Palette besitzt ein eigenes Menü ❹ (siehe Abbildung 5.14), das sich ganz rechts in der Leiste befindet. Über dieses können Sie Befehle, die sich auf das Bedienfeld beziehen, aufrufen.



▲ **Abbildung 5.14**
Jedes Bedienfeld verfügt über ein eigenes Menü.

Die meisten Paletten sind mit anderen Paletten gruppiert. Das Bedienfeld CSS-STILE zählt zum Beispiel zur selben Gruppe wie das Bedienfeld AP-ELEMENTE. Sie können die Anordnung der Paletten individuell an Ihre Wünsche anpassen, indem Sie das Bedienfeld einfach mit der Maus aus der Bedienfeldgruppe herausziehen und die Maustaste über einem anderen Bedienfeld wieder loslassen. Auf diese Weise können Sie auch ein gruppiertes Bedienfeld als eigenständiges Fenster ablegen. Wollen Sie eine einzelne Palette wieder mit anderen Paletten gruppieren, fassen Sie sie mit der Maus im linken Bereich neben ihrem Namen ③ an.

Achten Sie dabei immer auf die schwarzen Rahmen und Linien, die anzeigen, wo ein Fenster eingefügt wird bzw. wo losgelassen werden kann.

Einfügen über Menüs und Maustaste

Zum Einfügen von Objekten können Sie anstelle des EINFÜGEN-Fensters auch das EINFÜGEN-Menü benutzen. Das geht meist schneller. Sie erreichen es im Dokumentfenster, wenn Sie mit der rechten Maustaste klicken bzw. auf dem Mac **⌘** + Maustaste gleichzeitig drücken.

► **Abbildung 5.15**
Palette zum Einfügen von Objekten – das erfolgt, wie hier bei Tabellen, durch Klicken auf das Icon, auf das der Mauszeiger zeigt.

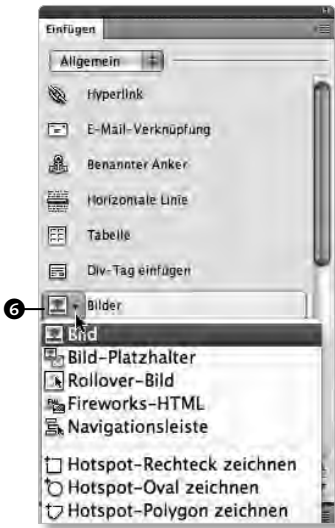
5.4 Die »Einfügen«-Palette

Mit der EINFÜGEN-Palette ist es möglich, neue Objekte, wie Bilder, Ebenen, Tabellen, Formulare, Flash-Filme, Navigationselemente usw., in die Webseite einzufügen. Sie befindet sich oberhalb des Dokumentfensters.

Um beispielsweise eine Tabelle einzufügen, platzieren Sie zunächst den Mauszeiger an der gewünschten Stelle im Dokument und klicken dann in der EINFÜGEN-Palette auf das Tabellensymbol ⑤.



Einige Schaltflächen sind mehrfach belegt, hinter diesen befinden sich dann weitere Schaltflächen. Ein Beispiel ist die Bildschaltfläche ⑥. Wenn Sie direkt daneben auf den Pfeil klicken, erscheint eine Liste mit weiteren Objekten, die man einfügen kann.



◀ **Abbildung 5.16**

Weitere Objekte verbergen sich hinter Schaltflächen, hier z. B. im Dropdown-Menü BILDER.

5.4.1 Rubriken

Da es sehr viele verschiedene Objekte gibt (es sind insgesamt über hundert), sind die Symbolleisten der EINFÜGEN-Palette in verschiedenen Rubriken, wie ALLGEMEIN, LAYOUT, FORMULARE usw., gruppiert. Um in eine andere Rubrik zu wechseln, wählen Sie den entsprechenden Eintrag aus dem Dropdown-Menü in der EINFÜGEN-Palette aus.



◀ **Abbildung 5.17**

Über das Dropdown-Menü in der EINFÜGEN-Palette kann in eine andere Rubrik mit anderen Objekten gewechselt werden.

5.5 Anpassen der Arbeitsumgebung

Wie fast jede Software kann auch Dreamweaver manuell konfiguriert werden, um es an eigene Wünsche anzupassen.

5.5.1 Arbeitsbereiche

Sie können sich Ihre Arbeitsbereiche nach Ihren Bedürfnissen konfigurieren, indem Sie z. B. nur bestimmte Paletten einblenden und diese nach Belieben positionieren. Dreamweaver merkt sich automatisch Ihre Einstellungen.

Dreamweaver enthält jedoch schon vorkonfigurierte Arbeitsbereiche, die Sie über das Menü **FENSTER • ARBEITSBEREICHLAYOUT** abrufen können. Der Standardarbeitsbereich ist **DESIGNER**. Dieser richtet sich an Anwender, die weniger mit dem HTML-Quelltext arbeiten. Für Programmierer gibt es z. B. die Ansicht **CODER**.

Sie können auch einen neuen Arbeitsbereich anlegen, indem Sie im Menü **FENSTER** den Menüpunkt **NEUER ARBEITSBEREICH** wählen und dann einen Namen festlegen. Über den Menüpunkt **ARBEITSBEREICHLAYOUT • ARBEITSBEREICHE VERWALTEN** können Sie u. a. Einstellungen löschen.

Sehr praktisch ist die Funktion zum Zurücksetzen. Der Menüpunkt **'DESIGNER' ZURÜCKSETZEN** nimmt z. B. alle Ihre Änderungen für diesen Arbeitsbereich zurück.

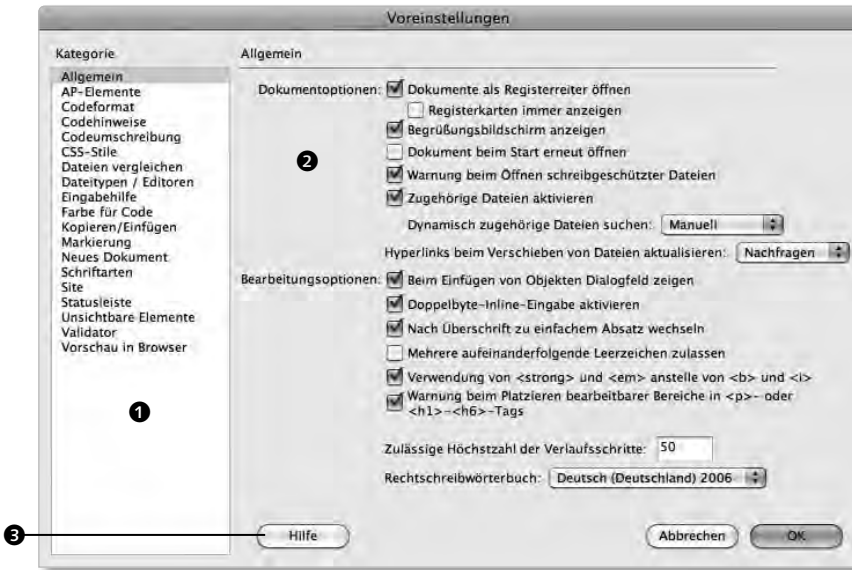
5.5.2 Voreinstellungen

Unter Mac OS X wählen Sie dafür **DREAMWEAVER • EINSTELLUNGEN**, unter Windows **BEARBEITEN • EINSTELLUNGEN**.

Sie können im Fenster **VOREINSTELLUNGEN** zahlreiche Einstellungen festlegen, darunter auch, ob das Startfenster angezeigt werden oder welche Farbe der HTML-Code haben soll.

Aufgrund der vielen Optionen ist das Fenster in verschiedene Kategorien eingeteilt. Um also eine Einstellung vorzunehmen, wählen Sie zunächst im linken Bereich **1** eine **KATEGORIE** aus. Anschließend können Sie im rechten Bereich **2** die Konfiguration vornehmen.

Die meisten Menüs und Optionen sind selbsterklärend. Klicken Sie auf die **HILFE-Schaltfläche 3**, um die Programm-Dokumentation zu den Voreinstellungen zu öffnen.



5.5.3 HTML5 voreinstellen

In Dreamweaver werden neue HTML-Dokumente standardmäßig im XHTML 1.0-Dokumenttyp erstellt. Um den modernen HTML5-Dokumenttyp zu verwenden, wählen Sie auf der linken Seite die Kategorie NEUES DOKUMENT und unter STANDARD-DOKUMENTENTYP HTML 5.

▲ **Abbildung 5.18**

Voreinstellungen von Dreamweaver, gruppiert nach Kategorien



▲ **Abbildung 5.19**

Voreinstellung für NEUES DOKUMENT



Teil II

Ein Websiteprojekt



Kapitel 6

Eine neue Website

So erstellen und konfigurieren Sie eine neue Website

- ▶ Welches Beispielprojekt wird im Buch erstellt?
- ▶ Was ist der Unterschied zwischen einer Website und einer Webseite?
- ▶ Wie lege ich eine neue Site an?
- ▶ Wie importiere ich bestehende Websites?

6 Eine neue Website

Bevor Sie mit der Erstellung der Webseiten endlich loslegen können, müssen Sie eine neue Site anlegen. Dieses Kapitel zeigt Ihnen, wie das geht.

6.1 Unser Beispielprojekt

In diesem Buch wird von der Erstellung der Site bis zur Realisierung der Inhalte durchgängig ein Beispielprojekt entwickelt. Das Besondere an diesem Beispielprojekt ist, dass es sich um eine reale Website handelt, die sogar tatsächlich online ist. Sie ist unter <http://www.djay-software.com> erreichbar. Da die Website ständig aktualisiert wird, weicht das Übungsprojekt in diesem Buch von der aktuellen Website ab. Es handelt sich um eine Site für eine DJ-Software zum virtuellen Auflegen von Musik.

Abbildung 6.1 ▶

Homepage unserer Beispielsite
<http://www.djay-software.com>



Das Beispielprojekt ist für diejenigen unter Ihnen gedacht, die noch keine eigenen Grafiken und Inhalte haben, dennoch aber

eine vollständige Website erstellen möchten. Sie müssen aber die Website nicht einfach stur kopieren – lassen Sie sich auch von Ihren eigenen Ideen inspirieren.

6.1.1 Beispielwebsite herunterladen

Damit Sie das Beispielprojekt auch selbst auf Ihrem Rechner nachvollziehen können, können Sie sich sämtliche Dateien der Beispielsite von <http://www.dreamweaver-buch.de/uebungen> herunterladen.

Dort werden Ihnen unter anderem zwei Downloads angeboten:

- ▶ *djay_bilder.zip*: enthält nur Bilder, um die Website als Übung zu erstellen
- ▶ *djay_fertig.zip*: enthält die fertige Website mit allen Dateien (HTML, Bilder usw.)

Zuerst werden wir eine neue Website erstellen (genannt *djay Übungen*), die zunächst noch keine Dateien enthält. Die heruntergeladenen Dateien sollten separat und zunächst *nicht* im Ordner der Website abgelegt werden, da Bilder beim Einfügen in Dreamweaver automatisch in den Ordner der Website kopiert werden.

Des Weiteren werden wir eine neue Website anlegen (genannt *djay Fertig*), die bereits die fertige Website enthält. Damit können Sie leichter nachvollziehen, wie das Beispielprojekt erstellt wurde, und die Site mit Ihren eigenen Übungen vergleichen.

6.1.2 Lokaler Site-Ordner

In Dreamweaver wird der Ordner, in dem die Site gespeichert wird, als *lokaler Site-Ordner* bezeichnet. Dabei wird zwischen einem lokalen und einem entfernten Site-Ordner unterschieden. Der *lokale Site-Ordner* ist der Ordner, der auf Ihrer Festplatte gespeichert ist, wohingegen der *entfernte Site-Ordner* auf Ihrem Webserver liegt.

Was ist eine Site in Dreamweaver?

Eine *Seite* bzw. *Webseite* bezeichnet immer eine einzelne (HTML-)Seite. Für alle Seiten gibt es genau eine Startseite, die *Homepage* genannt wird.

Eine *Site* bzw. *Website* bezeichnet den gesamten Internetauftritt mit allen Webseiten und sonstigen Elementen, wie zum Beispiel Grafiken und Flash-Filmen.

6.2 Neue Site anlegen und konfigurieren

Zur Vorbereitung sollten Sie einen Ordner anlegen, der alle (zukünftigen) Websites, die Sie erzeugen werden, enthält. Erstellen Sie dazu einen Ordner *Websites* im Ordner *Eigene Dateien*. Unter

Mac OS X liegt dafür bereits ein Ordner namens *Web-Sites* oder *Sites* in Ihrem *Home*-Verzeichnis. Nun kann es endlich mit der Erstellung der Site losgehen.



Schritt für Schritt: Leere Site erstellen

1 Neue Site

Wählen Sie zuerst den Menüpunkt **SITE • NEUE SITE**. Alternativ können Sie auch den Menüpunkt **SITE • SITES VERWALTEN** auswählen und anschließend auf **NEU** klicken.

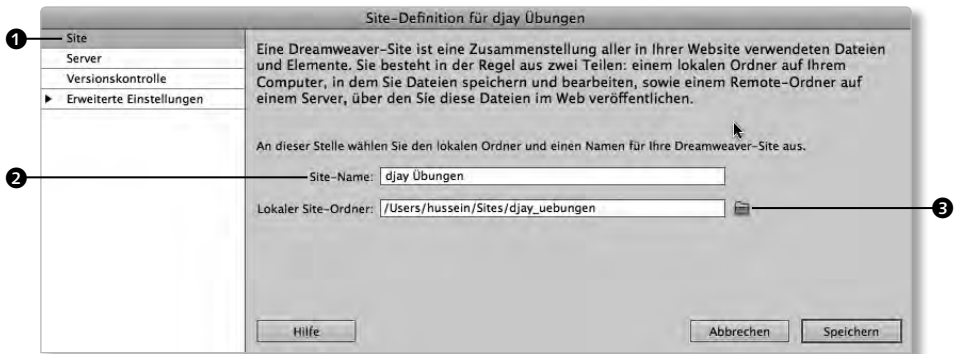


Abbildung 6.2 ►
Sites verwalten

2 Site-Definition

Aufgrund der vielfältigen Einstellmöglichkeiten für eine Site sind die Menüs in verschiedene Kategorien unterteilt. Sie finden diese auf der linken Seite. Die Kategorie **SITE** ① ist anfangs ausgewählt.

Abbildung 6.3 ▼
Die Grundeinstellungen



Geben Sie im Feld **SITE-NAME** ② einen passenden Namen für Ihre Website an (z. B. *djay Übungen* für unser Beispielprojekt). Sie dür-

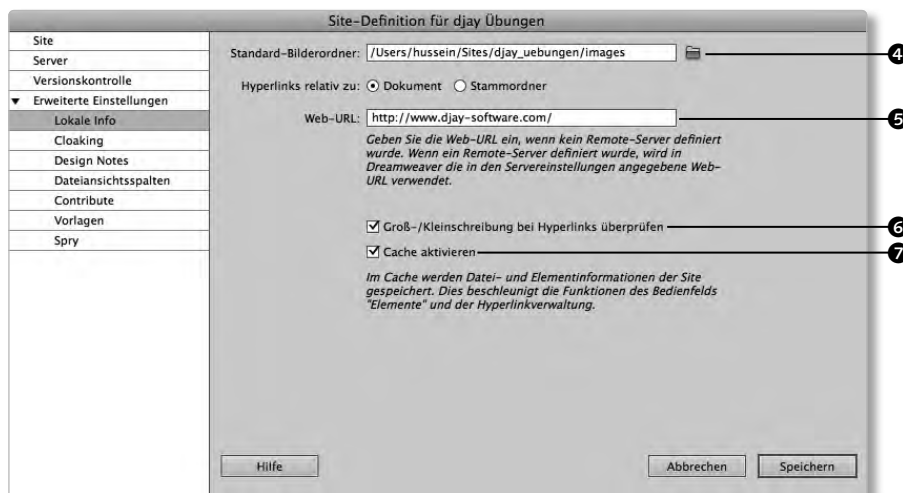
fen Leerzeichen und Umlaute verwenden. Der Name der Site ist für den Betrachter der Website nicht sichtbar.

Unter LOKALER SITE-ORDNER legen Sie den Ordner fest, in dem Ihre Site gespeichert wird. Klicken Sie dazu auf das Ordnersymbol **3** rechts neben dem Textfeld. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Ordner festlegen können. Wählen Sie unter Windows den Ordner *Eigene Dateien/Websites* bzw. unter Mac OS X den Ordner *Sites* aus, und erstellen Sie darunter einen neuen Ordner, der ähnlich benannt ist wie Ihr Site-Name. Hier sollten Sie keine Leerzeichen und Umlaute verwenden, sondern nur Buchstaben, Zahlen, Unterstriche und Bindestriche. Für unser Beispielprojekt wählen wir beispielsweise *djay_uebungen*. Gewöhnen Sie sich auch an, ausschließlich Kleinbuchstaben zu verwenden.

3 Bilderordner festlegen

Als Nächstes legen wir den Standard-Bilderordner fest. Das ist der Ordner, in dem importierte Bilder automatisch abgespeichert werden. Um den Ordner anzulegen, wählen Sie auf der linken Seite unter ERWEITERTE EINSTELLUNGEN die Kategorie LOKALE INFO aus und klicken auf das Ordnersymbol **4** rechts neben dem Textfeld. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den Bilderordner festlegen können. Wählen Sie dazu den eben erstellten Site-Ordner aus, und legen Sie einen neuen Ordner mit dem Namen *images* an. Sie können auch einen anderen Namen wie zum Beispiel *bilder* wählen. Für die Schreibweise des Bilderordners gelten die gleichen Regeln wie für den lokalen Site-Ordner.

▼ **Abbildung 6.4**
Die erweiterten Einstellungen



Zwischenspeicher(Cache)

Im *Cache* werden alle Dateien gespeichert, die der Browser von aufgerufenen Seiten erhält. Ziel ist es, dadurch bei einem erneuten Besuch der Website die Zugriffszeit zu verkürzen. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie durch Deaktivieren des Caches in den Site-Einstellungen von Dreamweaver nicht etwa den Cache Ihres Browsers deaktivieren.

Warum eine neue Site anlegen?

Es klingt merkwürdig, dass man in Dreamweaver eine neue Site auch dann erstellen muss, wenn man eine bereits vorhandene Website bearbeiten will. Das Erstellen einer neuen Site bedeutet in Dreamweaver lediglich, dass ein neues Projekt angelegt wird, in dem unter anderem der Ordner gespeichert wird, in dem sich die Dateien befinden. Dieses Verzeichnis muss nicht leer sein und kann auch bereits eine komplette Website enthalten. Auf diese Weise kann man Projekte in Dreamweaver importieren, auch wenn sie mit einem anderen Programm erstellt wurden.

4 Erweiterte Einstellungen

Falls Sie bereits eine Webadresse (URL) für Ihre Site besitzen, können Sie diese unter WEB-URL ⑤ eintragen. Dies ist aber nicht zwingend erforderlich. Eine mögliche Eingabe ist zum Beispiel *http://www.djay-software.com*.

Die Option GROSS-/KLEINSCHREIBUNG BEI HYPERLINKS ÜBERPRÜFEN ⑥ sollte aktiviert werden, damit bei der Überprüfung der Hyperlinks die Groß-/Kleinschreibung beachtet wird. Dies gewährleistet, dass die Hyperlinks auf den Webservern (meist UNIX/Linux-Serversysteme) korrekt funktionieren.

Außerdem sollte die Option CACHE AKTIVIEREN ⑦ auf jeden Fall aktiv sein, damit die Dateien der Website, an der Sie arbeiten, immer schnell aus dem Zwischenspeicher dargestellt werden. ■

6.3 Site für fertige Website erstellen

Im Folgenden werden wir eine neue Site für die bereits fertige Beispielwebsite erstellen, um diese in Dreamweaver bearbeiten zu können. Dieser Schritt ist durchaus sinnvoll, wenn Sie eine bestehende Website als Musterlösung benutzen möchten. Sie können diese Vorgehensweise auch verwenden, um eine Website in Dreamweaver zu importieren, die Sie mit einem anderen Programm erstellt haben. Bevor man eine noch nicht in Dreamweaver angelegte Website bearbeitet, muss immer zunächst eine neue Site erstellt werden.

Laden Sie zuerst von der Webseite *http://www.dreamweaverbuch.de/uebungen* die Datei *djay_fertig.zip* herunter. Entpacken Sie diese mit WinZip oder einem anderen ZIP-Tool, und kopieren Sie den Ordner *djay_fertig* in einen neuen Ordner unterhalb von *Eigene Dateien/Websites* (Windows) bzw. unter Mac OS X in den Ordner *Web-Sites* (oder *Sites*).

Legen Sie jetzt, wie bereits beschrieben, unter SITE • NEUE eine neue Site an. Geben Sie im Feld SITE-NAME einen passenden Namen für Ihre Website an (z. B. *djay Fertig* für unser bereits fertiges Beispielprojekt).

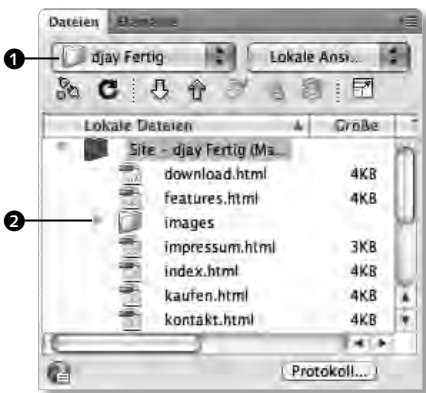
Klicken Sie jetzt auf das Ordnersymbol in der Zeile LOKALER SITE-ORDNER, und wählen Sie den Ordner aus, in den Sie die fertige Website verschoben haben. Weitere Einstellungen sind zunächst nicht notwendig. Klicken Sie auf OK, um die Site anzulegen.

6.4 Wechseln zwischen Sites

Sie haben jetzt zwei Sites erstellt: eine leere Site, in der Sie Ihre Übungen durchführen können, und eine weitere Site, in der sich das bereits fertige Projekt befindet. In Dreamweaver ist jedoch immer nur eine Site aktiv. Beim Erstellen neuer Webseiten wird automatisch der lokale Site-Ordner der aktiven Site zum Speichern gewählt. Beim Einfügen von Bildern werden auch die Bild-dateien (ohne Abfrage) automatisch in den Ordner *images* des lokalen Site-Ordners der aktiven Site kopiert, falls Sie diesen beim Erstellen der Site dafür angegeben haben.

Wenn Sie später neue Vorlagen und Webseiten erstellen, ist es sehr wichtig zu wissen, welche Website jeweils aktiv ist, da sonst die Dateien unbeabsichtigt in der falschen Site landen können. Überprüfen Sie daher immer, in welcher Site Sie momentan arbeiten.

Im Bedienfeld DATEIEN (Menü FENSTER • DATEIEN) werden alle Dateien der aktiven Website angezeigt. Klicken Sie auf das Dreieck ② neben dem Ordnersymbol, um den Inhalt des Ordners anzeigen zu lassen. In der Liste ① können Sie erkennen, welche Site momentan aktiv ist.



▲ **Abbildung 6.5**

Dateien der Site *djay Fertig*

Um eine andere Site (z. B. *djay Übungen*) zu bearbeiten, wählen Sie in der Liste ① die entsprechende Site aus.

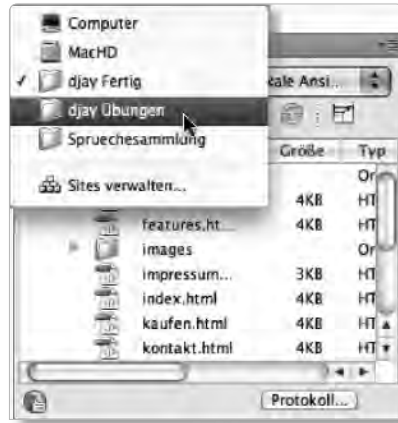


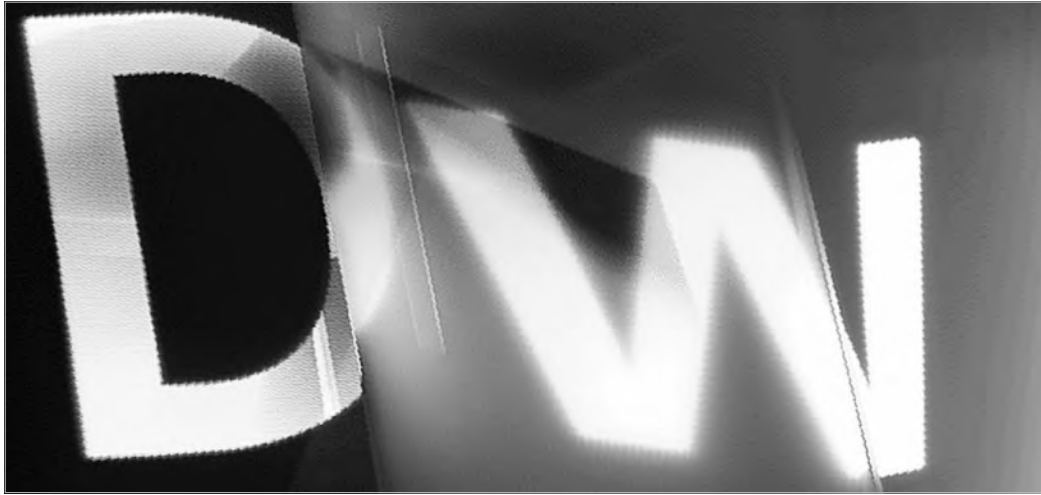
Abbildung 6.6 ►
Das Wechseln zu einer anderen Site erfolgt über das Listenfeld.

Da die Site *djay Übungen* noch nicht über fertig erstellte Webseiten verfügt, wird darin nur der Ordner *images* angezeigt.



Abbildung 6.7 ►
Ansicht der noch leeren Site *djay Übungen*

Details dazu, wie Sie Dateien umbenennen, löschen, kopieren und verschieben, erfahren Sie in Kapitel 11, »Websites testen, veröffentlichen und verwalten«.



Kapitel 7

Eine Vorlage anlegen

So erstellen Sie ein Muster für alle Seiten

- ▶ Was ist eine Vorlage in Dreamweaver?
- ▶ Wie plane ich Vorlagen?
- ▶ Wie lege ich ein CSS-Layout fest?
- ▶ Wie erstelle ich eine Vorlage für das Beispielprojekt?

7 Eine Vorlage anlegen

Vorlagen, auch Templates genannt, gehören zu den wichtigsten Hilfsmitteln, um einheitliche und konsistente Webseiten zu erstellen. In diesem Kapitel erzeugen wir eine Vorlage und legen ein CSS-Layout fest, auf dem jede Seite unserer Website basiert.

7.1 Vorlage entwerfen

Eine Website kann aus einigen wenigen oder auch aus ein paar Tausend Seiten bestehen. Die Inhalte auf den Seiten sollten sich unterscheiden, der Aufbau und die Gestaltung sollten jedoch Gemeinsamkeiten haben, um den Surfer nicht zu verwirren.

7.1.1 Was ist eine Vorlage?

Gleichbleibende Navigationen, Layouts, Schriften und Farben auf einer Website erzeugen beim Surfer einen Wiedererkennungseffekt; außerdem sind die Webseiten dadurch leichter bedienbar. Auch für die Erstellung und Pflege einer Website ist es leichter, wenn sich Aufbau und Platzierung der Elemente auf den einzelnen Webseiten nicht stark voneinander unterscheiden. Dies wird durch die Arbeit mit Vorlagen ermöglicht.

Wie zum Beispiel auch in Microsoft Word bildet eine Vorlage den Rahmen einer Seite. Um eine solche Vorlage zu erstellen, sind zuerst die Gemeinsamkeiten der Seiten herauszuarbeiten, um sie in die Vorlage aufzunehmen. Für unsere Beispielwebsite *djay-software.com* sind das:

- ▶ das Logo bzw. das Banner
- ▶ die Navigation
- ▶ der Inhaltsbereich

Eine Vorlage in Dreamweaver ist ein eigenes HTML-Dokument, das aus einem Grundgerüst besteht, das man auf andere Seiten

anwenden kann. Wenn Sie nun eine neue Seite erstellen möchten, können Sie ein neues Dokument aus einer Vorlage heraus erzeugen. Das Grundgerüst wird übernommen, und Sie können mit dem Einfügen des individuellen Inhalts der Webseite beginnen.

Einige Leser mögen jetzt einwenden, dass sie Vorlagen nicht benötigen, da sie das Grundgerüst ja auch einfach per Kopieren und Einfügen des Quelltexts auf jede neue Seite übertragen können. Das ist tatsächlich auch eine wenig aufwendige Arbeitsweise, geht aber nur so lange gut, bis Änderungen am Grundgerüst notwendig werden. Diese müssen Sie dann per Hand auf jede einzelne Seite übertragen, wenn Sie ohne Vorlage arbeiten.

Wenn Sie Änderungen an einer Vorlage vornehmen, um zum Beispiel einen Menüpunkt zu ergänzen, übertragen sich diese Änderungen automatisch auch auf alle Webseiten, die Sie auf der Grundlage dieser Vorlage erstellt haben. Diese ungemein praktische Funktion, mit der Sie in kürzester Zeit globale Änderungen auf Ihrer Site durchführen können, wollen wir nutzen. Sie macht einen der größten Vorteile von Dreamweaver aus. Bevor wir also die eigentlichen Seiten unserer Beispielwebsite bauen, planen und erstellen wir eine Vorlage.

Mehrere Vorlagen möglich

In einigen Fällen, beispielsweise bei größeren Websites, ist es nicht sinnvoll, nur eine Vorlage zu erstellen, auf der dann alle Seiten der Website basieren. In Dreamweaver können auch mehrere Vorlagen erstellt werden. Wenn Sie dann eine neue Webseite anlegen, können Sie wählen, auf welcher Vorlage diese Seite basieren soll.

7.1.2 Beispiele im Web

Vor der Planung der Vorlage für Ihre Website sollten Sie sich verschiedene bekannte Websites im Internet anschauen. Versuchen Sie herauszufinden, welches jeweils die gemeinsamen Elemente der einzelnen Seiten sind, und skizzieren Sie diese. In den meisten Fällen lässt sich die Struktur der Websites in einem einfachen Schema darstellen.

Das folgende Beispiel besitzt einen Kopf- und einen Fußbereich. Im Kopfbereich ist neben dem Logo und dem Site-Namen oft auch ein Navigationsmenü platziert. Im Fußbereich werden häufig das Impressum und Copyright-Hinweise angezeigt. Der strukturelle Unterschied liegt bei vielen Websites meist im mittleren Inhaltsbereich.

Die Homepage des Verlags Galileo Press, <http://www.galileo-press.de>, besteht neben dem Hauptbereich in der Mitte aus einem linken, einem rechten und einem oberen Bereich für Logo, Zusatzinformationen und Hyperlinks.

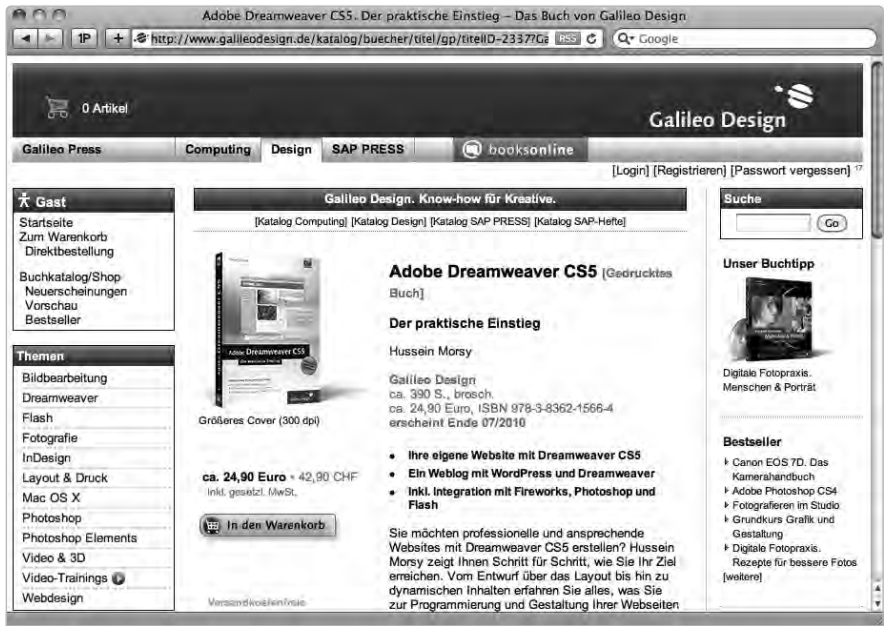


Abbildung 7.1 ▲

Die Webseite <http://www.galileodesign.de> besteht neben dem Kopfbereich aus drei Spalten.

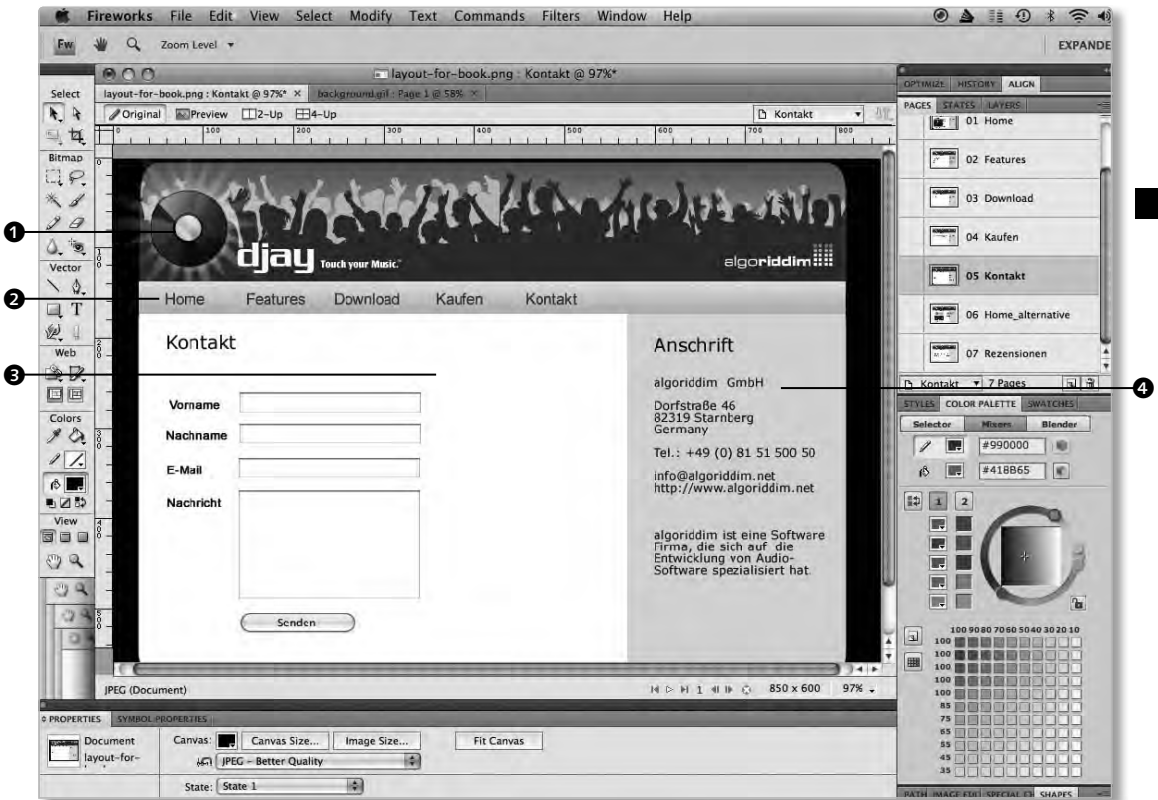
7.1.3 Vorlage planen

Wir werden nun eine Vorlage für unser Beispielprojekt planen. In einem Vorbereitungsschritt wurden die festen Bestandteile aller Seiten zunächst in einem Bildbearbeitungsprogramm so zusammengestellt, wie sie hinterher auf der Website aussehen sollen. Wie Sie leicht erkennen können, hat die Vorlage einen Hauptbereich und einen rechten Bereich.

Die Vorlage besteht aus den folgenden Elementen:

- ▶ Titel und Logo der Site ❶
- ▶ Navigationsmenü ❷
- ▶ Hauptbereich ❸, in den die individuellen Inhalte der jeweiligen Einzelseiten eingefügt werden
- ▶ rechter Bereich ❹ für Zusatzinformationen, wie Termine, Anschrift oder auch Werbung
- ▶ Fußbereich, in dem gegebenenfalls Copyright-Informationen dargestellt werden

Der Hauptbereich ❸ und der rechte Bereich ❹ werden auf jeder Webseite mit individuellen Inhalten gefüllt. Diese Bereiche werden in der Vorlage als sogenannte *bearbeitbare Bereiche* gekennzeichnet.



▲ **Abbildung 7.2**

Entwurf und Anordnung der gemeinsamen Inhalte der Seiten unserer Beispielwebsite in Fireworks

7.2 Ein Layout erstellen

Für die Realisierung der Vorlage benötigen Sie zunächst ein HTML-Dokument und eine CSS-Datei. In einem zweiten Schritt wird die HTML-Datei als Vorlagendatei gespeichert. Das HTML-Dokument definiert dabei das Layout, also den Aufbau der Seite. In der CSS-Datei wird festgelegt, wie die einzelnen Elemente auf der Seite aussehen sollen.

Die Erstellung eines Layouts ist relativ schwierig. Zum Glück verfügt Dreamweaver CS5 über 16 vorgefertigte Layouts, auf denen wir unsere Vorlage aufbauen können. Für unsere Beispielwebsite verwenden wir das Layout unten rechts aus Abbildung 7.3.

Layouts entwerfen

Mehr zum Gestalten von Layouts mit CSS in Dreamweaver CS5 erfahren Sie in Kapitel 10, »Das Design festlegen«.

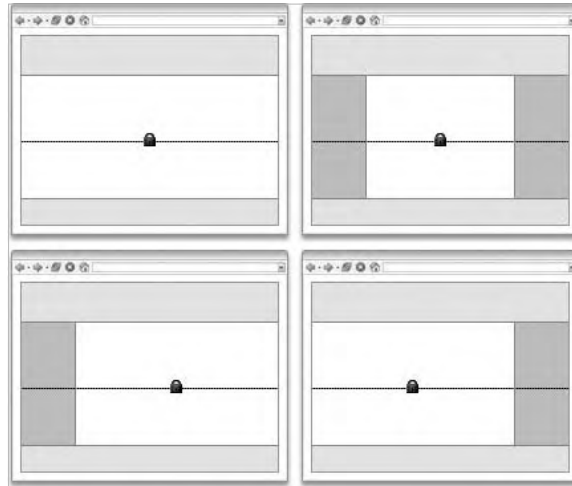


Abbildung 7.3 ▶
Vier von 16 Layouts, die Dreamweaver CS5 anbietet

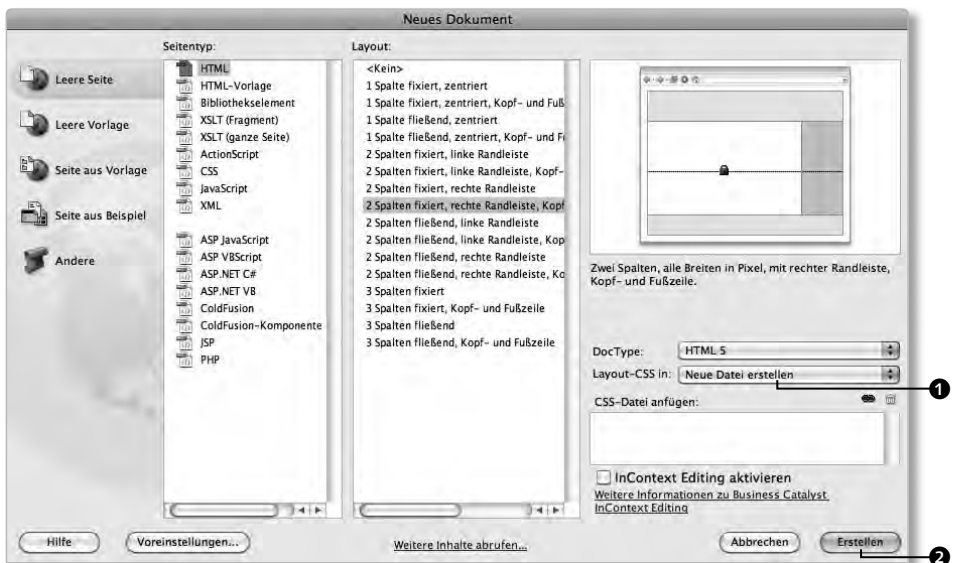


Schritt für Schritt: Das Layout für die Vorlage definieren

1 Layout definieren

Wählen Sie zunächst DATEI • NEU aus, um das Dialogfenster für neue Dateien zu öffnen. Wählen Sie dann unter LEERE SEITE den Seitentyp HTML und unter LAYOUT den Eintrag *2 Spalten fixiert, rechte Randleiste, Kopf- und Fußzeile*.

Abbildung 7.4 ▼
Hier wählen Sie das Layout aus.



Bevor Sie auf ERSTELLEN klicken, achten Sie darauf, dass unter LAYOUT-CSS IN der Eintrag NEUE DATEI ERSTELLEN ❶ ausgewählt ist.

2 Speichern der CSS-Datei

Nachdem Sie auf ERSTELLEN ❷ geklickt haben, öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie den Dateinamen und den Ordner der neuen CSS-Datei festlegen. Dreamweaver schlägt Ihnen den Dateinamen *twoColFixRtHdr.css* und den Site-Ordner Ihrer Website vor. Empfehlenswert ist es jedoch, im Site-Ordner einen neuen Ordner *stylesheets* anzulegen und den Dateinamen *layout.css* zu verwenden.



◀ **Abbildung 7.5**
Speichern der CSS-Datei

Nachdem Sie auf SICHERN geklickt haben, öffnet sich das neue Dokument mit dem gewählten Layout.



◀ **Abbildung 7.6**
So sieht das gewählte Layout aus.



▲ **Abbildung 7.7**
In der DATEIEN-Palette finden Sie nun Ihre CSS-Datei.

Wir haben nun eine HTML-Seite mit einer passenden CSS-Datei erstellt. In der Palette DATEIEN sollten Sie den eben erstellten Ordner *stylesheets* und die neue CSS-Datei (*layout.css*) sehen können.

In Kapitel 10, »Das Design festlegen«, werden wir unser Layout gestalten.

7.3 Beispielinhalte erstellen

Dreamweaver hat ein Layout mit Vorschlägen zur Platzierung des Logos und der Navigation erstellt. Außerdem wurden Anleitungstexte generiert. Die Platzhalter können Sie wie von Dreamweaver vorgeschlagen nutzen oder nach Ihren eigenen Vorstellungen umgestalten. In unserer Beispielwebsite werden wir z.B. eine horizontale Navigation im Kopfbereich erstellen. Statt des Logos werden wir zunächst einfach nur den Titel der Website als Text einfügen und später per CSS durch ein Logo ersetzen.

Wir konzentrieren uns zunächst nur auf die Überschriften und legen die Hierarchie der Überschriften auf unserer Seite fest. Der Vorteil dieser Vorgehensweise ist, dass Sie auf allen Seiten, die auf Ihrer Vorlage basieren, nur noch den Text ändern müssen und sich nicht mehr um das Format zu kümmern brauchen.

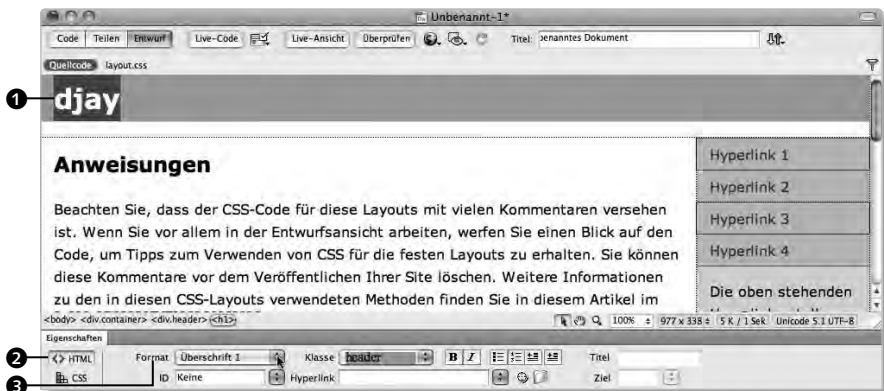


Schritt für Schritt: Inhalte festlegen

1 Kopfzeile (Header) bearbeiten

Ersetzen Sie in der Kopfzeile ❶ das Platzhalter-Logo, indem Sie das Bild mit der Maus markieren und zum Beispiel durch den Titel *djay* ersetzen.

Abbildung 7.8 ▼
Bearbeiten der Kopfzeile



Markieren Sie den Text, und wählen Sie in der EIGENSCHAFTEN-Palette unter FORMAT **3** ÜBERSCHRIFT 1 aus. Dieses Format nutzen wir für die Hauptüberschrift unserer Seite. Achten Sie darauf, dass in der EIGENSCHAFTEN-Palette der HTML-Modus **2** aktiviert ist.

2 Hauptinhalt (Content) bearbeiten

Im Prinzip ist es zunächst nicht wichtig, welchen Text Sie im Hauptinhalt eingeben, da dieser Bereich später auf den einzelnen Webseiten durch individuelle Inhalte gefüllt wird. Wir ersetzen jedoch den langen Anleitungstext durch eine einfache Überschrift und einen kurzen Absatz.

▼ Abbildung 7.9

Wir arbeiten zunächst mit Blindtext.



Markieren Sie die Überschrift **4**, und stellen Sie in der EIGENSCHAFTEN-Palette das FORMAT **5** auf ÜBERSCHRIFT 2, da es sich bei dieser Überschrift um die zweitwichtigste Überschrift auf der Webseite handelt.

3 Navigation in Seitenleiste (Sidebar) löschen

Auch diesen Bereich können Sie individuell bearbeiten. Für unsere Beispielwebsite benötigen wir nicht die Navigation in der Sidebar.

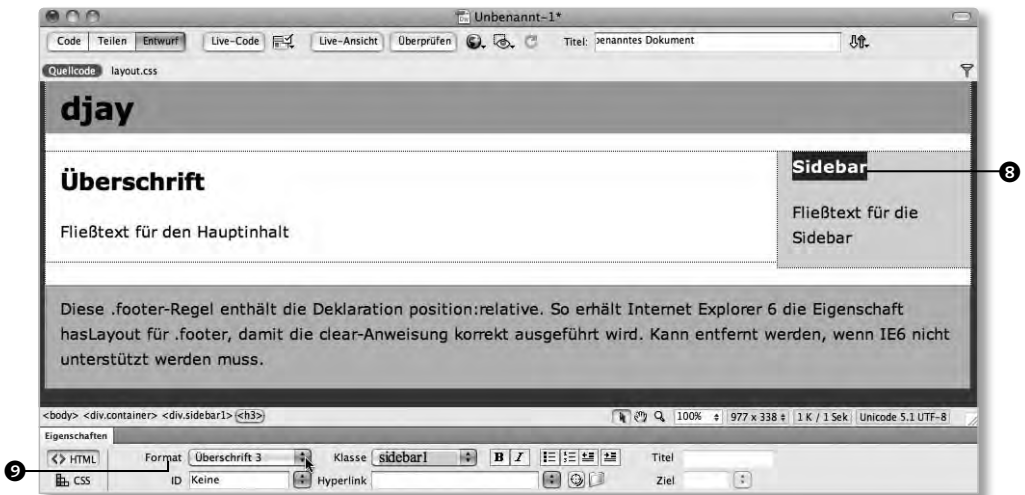
Die Entfernung der Navigation ist jedoch nicht ganz einfach, da wir nicht nur den Text, sondern auch die HTML-Tags entfernen müssen. Positionieren Sie die Einfügemarke innerhalb der Navigation (z. B. auf Hyperlink 1 **6**), klicken Sie dann das Tag `<ul.nav>` **7** im Fußbereich des Dokumentenfensters an, und betätigen Sie die `[Entf]`-Taste.



Abbildung 7.10 ▲
Markieren der Navigation

4 Beispielinhalte für Sidebar

Geben Sie einen Titel **6** ein, und weisen Sie diesem in der EIGENSCHAFTEN-Palette das Format **ÜBERSCHRIFT 3** **9** zu.



▲ Abbildung 7.11
Wählen Sie **ÜBERSCHRIFT 3** für die Sidebar.

5 Fußzeile (Footer) bearbeiten

Ersetzen Sie den Anleitungstext in der Fußzeile durch einen Copyright-Hinweis **10**.

▲ **Abbildung 7.12**

Beispieltext für die Fußzeile ■

7.4 Eine Vorlage mit bearbeitbaren Bereichen erstellen

Wir werden nun unsere HTML-Seite als Vorlage speichern. Dazu werden wir sogenannte *bearbeitbare Bereiche* für den Hauptinhalt und die Sidebar erstellen, damit diese später auf den einzelnen Webseiten durch individuelle Inhalte ergänzt werden können.

Schritt für Schritt: Vorlage erstellen

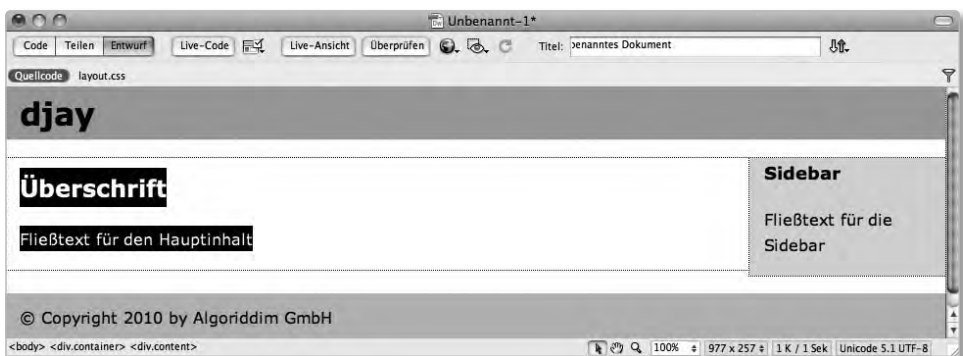


1 Hauptinhalt markieren

Markieren Sie zunächst den gesamten Hauptinhalt inklusive der Überschrift und des kompletten Textes in diesem Bereich. Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie den gesamten Bereich einschließlich aller Absätze bis unten markieren.

▼ **Abbildung 7.13**

Markieren des gesamten Textes



2 Bearbeitbaren Bereich für Hauptinhalt festlegen

Wählen Sie im Menü EINFÜGEN • VORLAGENOBJEKTE • BEARBEITBARER BEREICH. Es öffnet sich ein Dialogfenster, das Sie darauf aufmerksam macht, dass das Dokument in eine Vorlage umgewandelt wird. Bestätigen Sie diese Meldung durch Klick auf OK.

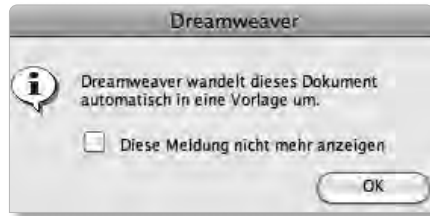


Abbildung 7.14 ►
Bestätigen Sie die Frage mit Ok.

Falls das Fenster bei Ihnen nicht erscheint, haben Sie vermutlich vorher auf das Kontrollkästchen DIESE MELDUNG NICHT MEHR ANZEIGEN geklickt.

Es öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Sie den Namen des bearbeitbaren Bereichs festlegen können.

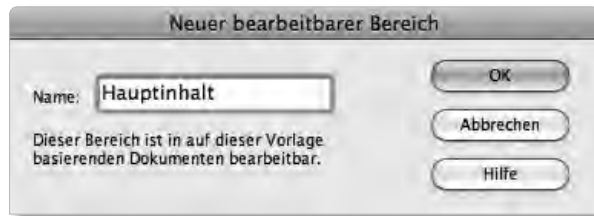


Abbildung 7.15 ►
Hier können Sie dem Bereich einen Namen geben.

Ein passender Name wäre zum Beispiel *Hauptinhalt*. Der Name dient später nur zur Unterscheidung zwischen mehreren bearbeitbaren Bereichen. Der Besucher der Webseite sieht diesen Namen nicht (es sei denn, er schaut im Quelltext nach).

3 Weitere bearbeitbare Bereiche festlegen

Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für die rechte Sidebar. Legen Sie »Sidebar« als Namen für den bearbeitbaren Bereich fest.

4 Vorlage speichern

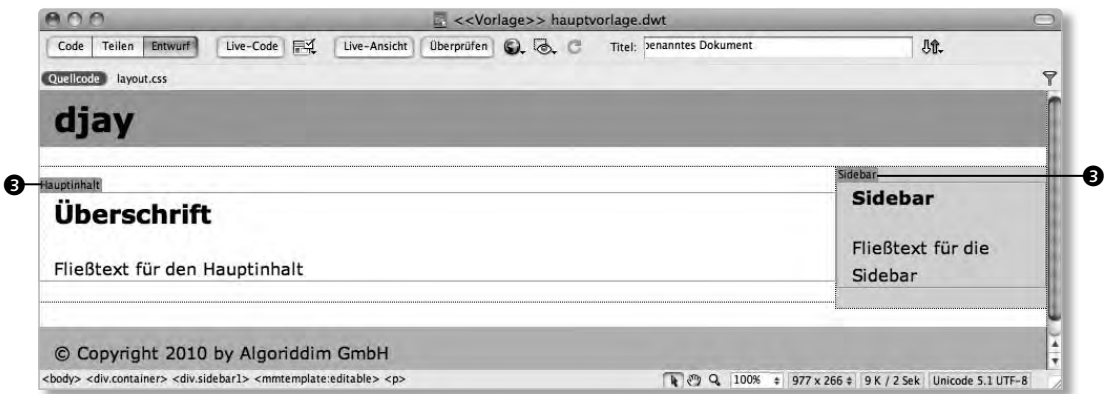
Speichern Sie die Vorlage, indem Sie DATEI • SPEICHERN auswählen. Geben Sie einen Namen ② für Ihre Vorlage ein, in unserem Beispiel wählen wir *hauptvorlage*.



◀ **Abbildung 7.16**
Speichern als *hauptvorlage*

Wenn Sie möchten, können Sie unter **BESCHREIBUNG** einen Text hinterlegen. Da wir jedoch nur eine Vorlage erstellen, benötigen wir keine Zusatzinformationen. Achten Sie darauf, dass unter **SITE** ❶ unsere Beispielwebsite ausgewählt ist.

Sie haben nun zwei bearbeitbare Bereiche erstellt. Diese Bereiche sind jeweils von einem Rahmen umgeben und mit einer Beschriftung oben links ❸ gekennzeichnet.

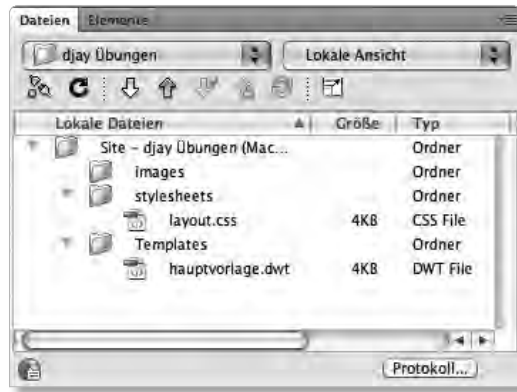


▲ **Abbildung 7.17**
Bearbeitbare Bereiche
in Dreamweaver ■

Dreamweaver speichert alle Vorlagen einer bestimmten Site im Ordner *Templates* auf Ihrer Festplatte. Dieser wird automatisch im Verzeichnis der jeweiligen Site angelegt. Die Vorlage selbst wird mit der Dateiendung *dwt* gespeichert. Im **DATEIEN**-Fenster können Sie die erstellten Vorlagen betrachten und verwalten. Falls das Fenster **DATEIEN** bei Ihnen nicht angezeigt wird, können Sie es über das Menü **FENSTER • DATEIEN** einblenden. Wenn Sie auf der Vorlagendatei doppelklicken, öffnet sich die Vorlage, und Sie können die Bearbeitung fortsetzen.

Vorlagendateien in Dreamweaver

Die Dateiendung *dwt* steht für *Dreamweaver-Template* und sollte nicht etwa in *html* geändert werden. Auch sollten die Vorlagen nie aus dem automatisch angelegten Ordner *Templates* verschoben werden. Dreamweaver akzeptiert sie dann nicht mehr.



▲ **Abbildung 7.18**

Vorlagen werden im Ordner *Templates* gespeichert.

In den folgenden Kapiteln lernen Sie, wie Sie die Vorlage mit Inhalten füllen und diese mit Hilfe von CSS ansprechend gestalten.



Kapitel 8

Seiten mit Inhalten füllen

So statten Sie Webseiten mit Texten, Bildern und mehr aus

- ▶ Wie erstelle ich Webseiten aus einer Vorlage?
- ▶ Wie füge ich Texte und Listen ein und formatiere sie?
- ▶ Wie statte ich Seiten mit Bildern und Grafiken aus?
- ▶ Wann verwende ich Tabellen?

8 Seiten mit Inhalten füllen

In diesem Kapitel erstellen wir die Webseiten mit ihren Inhalten. Sie lernen, wie Sie eine Seite aus einer Vorlage erzeugen und mit Texten, Listen, Bildern und Tabellen füllen.

8.1 Neue Webseite erstellen

Struktur Ihrer Website

Überlegen Sie sich vor dem Erstellen Ihrer Website sorgfältig, welche Seiten Sie benötigen. Das spart Ihnen hinterher Arbeit.

Im letzten Kapitel haben wir eine einfache Vorlage erstellt. Diese enthält bisher weder eine Navigation noch ein Design. Bevor Sie jedoch jetzt das Design erstellen, sollten Sie zunächst die Inhalte Ihrer Website zusammentragen und sich über die Struktur Gedanken machen. Wir benötigen für unsere Website die folgenden Seiten:

▶ **Home**

Dies ist die Startseite mit den wichtigsten Informationen zu unserem Produkt.

▶ **Features**

Hier werden die Funktionen der Software aufgelistet.

▶ **Download**

Aus diesem Bereich kann die Software heruntergeladen werden.

▶ **Kaufen**

Auf dieser Seite wird unter anderem eine Preistabelle angezeigt.

▶ **Kontakt**

Über ein Kontaktformular kann der Kunde einfach eine Nachricht hinterlassen, die per E-Mail an den Betreiber der Website geschickt wird.

▶ **Impressum**

Als Betreiber einer Website ist man verpflichtet, eine Impressum-Seite zu erstellen.

8.1.1 Neue Dateien aus Vorlage erzeugen

Im Folgenden werden wir neue Webseiten erstellen, die auf unserer bereits angelegten Vorlage basieren. Es ist auch möglich, zunächst eine Webseite ohne Vorlage zu erstellen und die Vorlage erst später zuzuweisen. Das ist jedoch wesentlich komplizierter, wenn in der Webseite bereits Inhalte vorhanden sind.

Schritt für Schritt: Neue Webseite aus der Vorlage erstellen

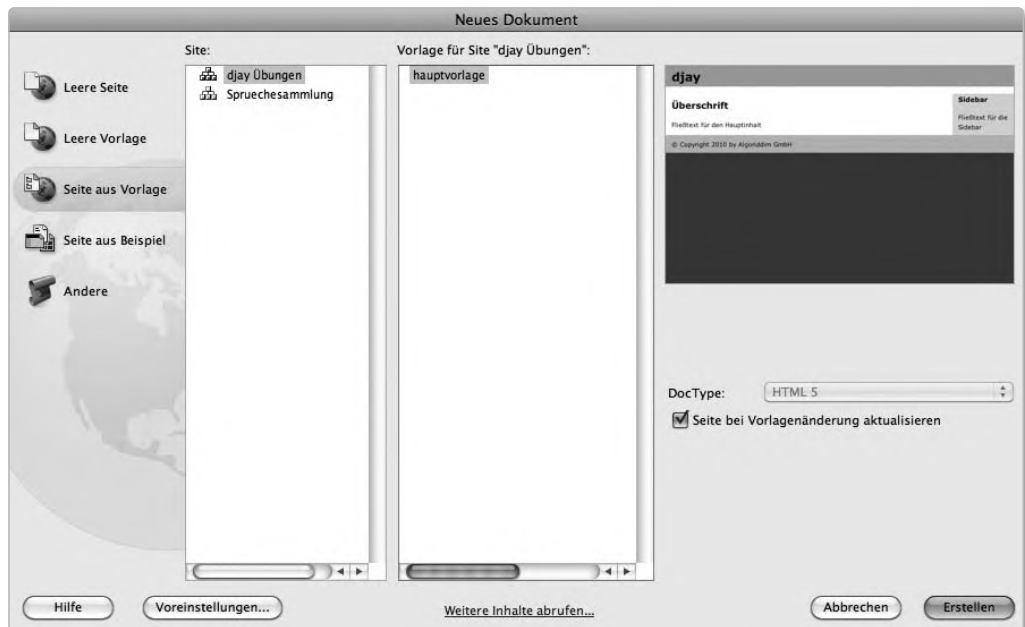


1 Neues Dokument aus einer Vorlage erstellen

Wählen Sie DATEI • NEU. Daraufhin erscheint das folgende Dialogfenster. Wählen Sie darin die Rubrik SEITE AUS VORLAGE aus, dann Ihre Site (*djay Übungen*) und anschließend die gewünschte Vorlage, auf der die Seite basieren soll. Da wir in unserer Beispielsite lediglich eine Vorlage erstellt haben, wird uns hier nur *hauptvorlage* angeboten. Wählen Sie diese aus, und achten Sie darauf, dass ein Häkchen bei SEITE BEI VORLAGENÄNDERUNG AKTUALISIEREN gesetzt ist. Damit ist gewährleistet, dass sich Änderungen, die Sie in der Vorlage vornehmen, auf diese Seite übertragen werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche ERSTELLEN.

▼ Abbildung 8.1

Wählen Sie die Vorlage *hauptvorlage* aus *djay Übungen*.



2 Speichern der Seite

Auch wenn Sie noch keine Inhalte auf der Seite eingefügt haben, ist es ratsam, sie jetzt schon zu speichern, damit ihr Speicherort auf der Festplatte festgelegt ist. Es gibt danach keine Probleme mit dem Einfügen von Bildern.

Zum Speichern wählen Sie DATEI • SPEICHERN. Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie den Namen der Datei eingeben können. Verwenden Sie für den Dateinamen nur Buchstaben, Zahlen, Unterstriche und Bindestriche. Benutzen Sie auf keinen Fall Leerzeichen, Sonderzeichen oder Umlaute. Die Datei sollte mit *.html*, *.htm* oder *.php* (für PHP-Dateien) enden.

Die Startseite bzw. Homepage sollte immer *index.htm* oder *index.html* (bzw. *index.php* für PHP-Dateien) heißen.

Achten Sie unbedingt auch darauf, dass der richtige Ordner ausgewählt ist. Für unser Übungsprojekt muss die Datei im Ordner *djay_uebungen* gespeichert werden.

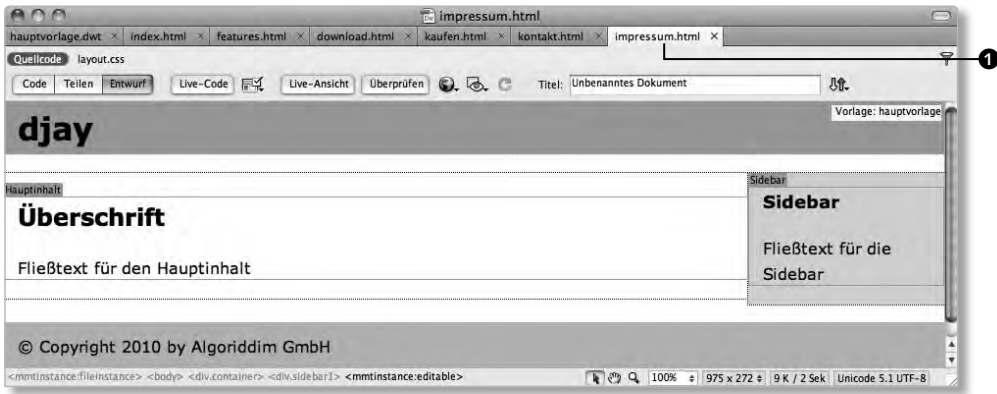


Abbildung 8.2 ►
Sichern Sie die Datei.

3 Schritte 1 und 2 für die anderen Seiten wiederholen

Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für die anderen Seiten unserer Website. Verwenden Sie folgende Dateinamen: *features.html*, *download.html*, *kaufen.html*, *kontakt.html* und *impressum.html*.

Nach dem Speichern wird die Seite im Dokumentenfenster angezeigt. Sie enthält bereits das Grundgerüst aus unserer Vorlage. Jetzt fehlt nur noch ihr eigentlicher Inhalt. Da wir mehrere HTML-Dateien erstellt haben, werden diese als Reiter ❶ im Dokumentenfenster angezeigt. Somit kann man leicht zwischen den geöffneten Dokumenten wechseln.



▲ **Abbildung 8.3**
Auf den Reitern oben werden alle geöffneten Dateien angezeigt. ■

Die neu erstellte Seite sieht zunächst noch genauso aus wie die Vorlage, aus der sie erstellt wurde. Im Gegensatz zur Vorlage kann in der Webseite aber nicht mehr alles bearbeitet werden. Die folgende Liste gibt eine Übersicht darüber, welche Bereiche innerhalb einer Webseite, die auf einer Vorlage basiert, modifizierbar sind:

► **Seitentitel**

Jede Seite sollte einen individuellen Titel haben. Diesen sehen Sie in der Statuszeile des Browsers.

► **Bearbeitbare Bereiche**

In der Vorlage werden Bereiche definiert, in die man auf der Webseite beliebig Inhalte einfügen kann.

► **Verhalten**

Jeder Seite kann mit JavaScript ein individuelles Verhalten zugewiesen werden (siehe auch Kapitel 17, »Interaktivität mit JavaScript«).

► **Meta-Tags**

Dies sind zusätzliche Schlagwort-Informationen für Suchmaschinen (siehe auch Abschnitt 21.2).

► **Cascading Stylesheets**

Für jede Seite kann man individuelle Stylesheets definieren, um spezielle Elemente zu formatieren (siehe auch Kapitel 13, »Arbeiten mit CSS«).

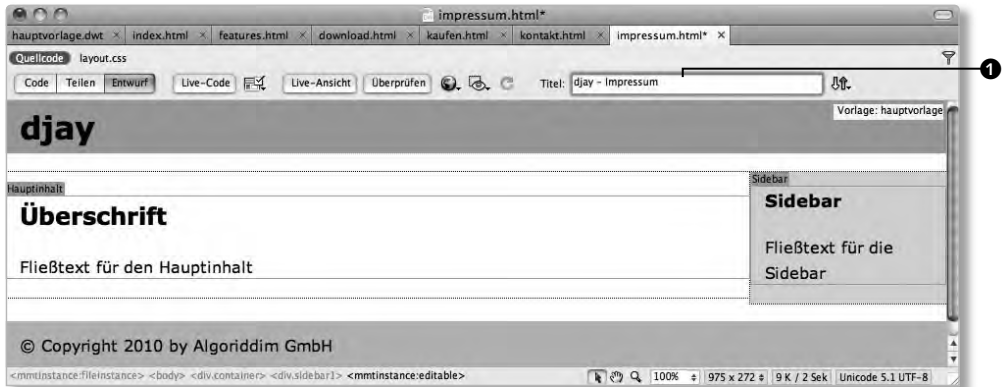
8.1.2 Seitentitel vergeben

Im nächsten Schritt sollte der Seitentitel festgelegt werden. Dieser wird jeweils im oberen Balken des Browserfensters angezeigt. Auch wenn ein Besucher Ihrer Webseite ein *Lesezeichen* in Firefox

bzw. einen *Favoriten* im Internet Explorer anlegt, wird der Seitentitel für die Benennung des Bookmarks verwendet. Der wichtigste Grund für die richtige Wahl des Seitentitels ist jedoch die Arbeitsweise von Suchmaschinen. Gibt ein User einen Suchbegriff ein, der im Seitentitel Ihrer Webseite vorkommt, wird diese in der Trefferliste höher angezeigt und dementsprechend besser gefunden.

Abbildung 8.4 ▼
Eingabe des Seitentitels

Um einer Seite einen Titel zu geben, tragen Sie diesen in das Eingabefeld **1** im oberen Bereich des Dokumentenfensters ein.



Den Titel für eine Webseite sollten Sie mit großer Sorgfalt bestimmen. Eine Kontaktseite sollte zum Beispiel nicht einfach nur *Kontakt* heißen, da man sonst nicht weiß, zu welcher Website diese Seite gehört. Deshalb sollte vor dem Namen der jeweiligen Seite auch immer der Titel der ganzen Website erwähnt werden. Beispiele für unsere Website könnten so aussehen:

- ▶ *djay – Home*
- ▶ *djay – Features*
- ▶ *djay – Download*
- ▶ *djay – Kaufen*
- ▶ *djay – Kontakt*
- ▶ *djay – Impressum*

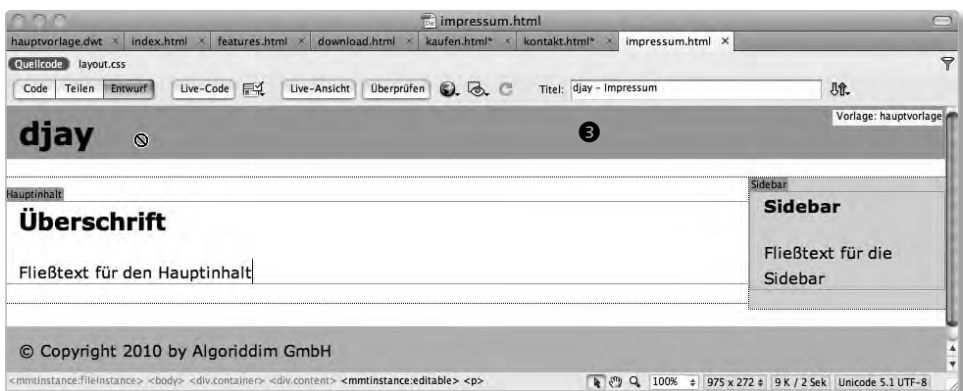
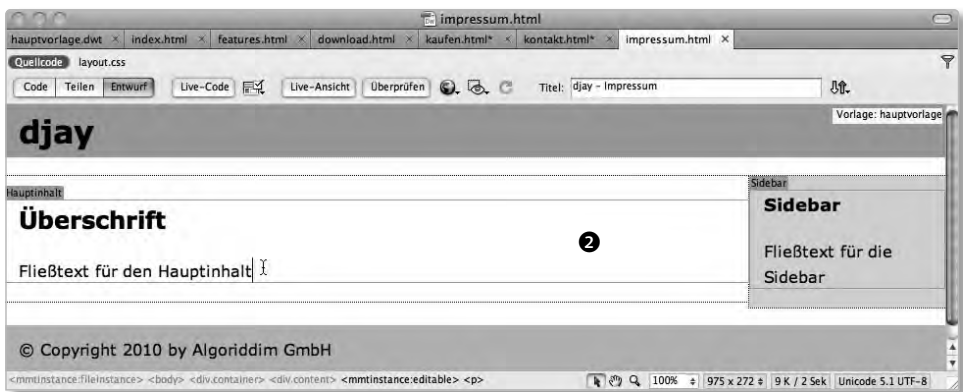
8.2 Seiteninhalte einfügen

Jetzt kommen wir endlich zum wichtigsten Teil einer Webseite – dem Inhalt. Die Inhalte bestehen in der Regel aus Texten, einigen Grafiken, Tabellen und vielleicht auch aus Multimedia-Elementen wie Flash-, Video- und Audiodateien.

Damit Sie mit dem Erstellen der Inhalte gleich loslegen können, werden die wichtigsten Funktionen hier kurz beschrieben. Detailliertere Beschreibungen dazu finden Sie in separaten Kapiteln dieses Buches, zum Beispiel zu Tabellen (Kapitel 15, »Tabellen erstellen«) und zu Grafiken und Multimedia (Kapitel 14, »Bilder einfügen«).

Sie können in einer Vorlage Inhalte immer nur innerhalb eines bearbeitbaren Bereichs einbinden. In unserem Übungsbeispiel liegen zwei bearbeitbare Bereiche vor, die durch grüne Umrandungen gekennzeichnet sind. Klicken Sie mit der Maus in den Bereich, um die Einfügemarke zu platzieren, und löschen Sie dann den Beispieltext. Anschließend können Sie beginnen, Text hineinzuschreiben oder Bilder einzufügen.

▼ **Abbildung 8.5**
Elemente können nur in bearbeitbaren Bereichen ❷ eingefügt werden.



▲ **Abbildung 8.6**

Außerhalb der bearbeitbaren Bereiche ❸ kann die Einfügemarke nicht platziert werden.

Spezielle Schrift notwendig?

Falls Sie unbedingt eine spezielle Schrift einsetzen möchten und diese auch bei jedem Nutzer angezeigt werden soll, ist dies praktisch nur möglich, wenn Sie sie als Grafik oder Flash-Text einbinden. Dreamweaver hat die Funktion EINFÜGEN • MEDIEN • FLASH-TEXT bereits eingebaut, um Texte im Flash-Format anzulegen. Diese beiden Techniken sollte man aber nur bei Überschriften anwenden, da Grafiken sehr viel Speicherplatz belegen. Zudem können sie von Suchmaschinen nicht gelesen werden.

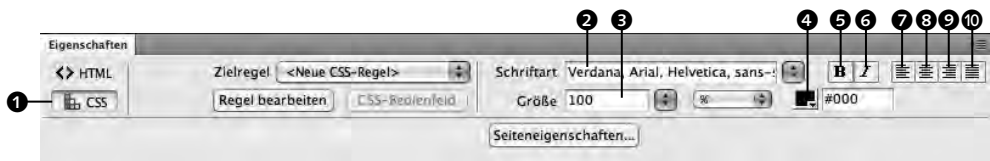
8.2.1 Texte erstellen

Das Erstellen von Texten ist recht einfach und hat große Ähnlichkeit mit dem Arbeiten in gängigen Textverarbeitungen. Der große Unterschied liegt jedoch in der Formatierung. Um z. B. die Schriftart, -farbe und -größe auf einer Webseite festzulegen, müssen sogenannte *CSS-Regeln* erstellt werden (siehe Kapitel 10, »Das Design festlegen«).

Texte können linksbündig, zentriert oder rechtsbündig ausgerichtet werden. Außerdem können Schriftart und -größe festgelegt werden. Jedoch hat man bei der Wahl der Schriftart nicht die gleichen Möglichkeiten wie in einer Textverarbeitung. Wenn Sie zum Beispiel eine spezielle Schriftart verwenden, die die Besucher Ihrer Webseite nicht auf ihrem Rechner installiert haben, kann sie nicht angezeigt werden. Der Browser nimmt dann ersatzweise eine andere Schrift, die jedoch zu anderen Zeilenumbrüchen führen kann und den Text unter Umständen anders als gewünscht darstellt.

Man sollte nach Möglichkeit immer nur Schriften verwenden, bei denen man davon ausgehen kann, dass sie bei fast allen Benutzern installiert sind. Dazu gehören unter anderem Arial, Times New Roman, Courier New, Geneva, Verdana und Georgia. Da es aber dennoch vorkommen kann, dass eine Schrift auf dem Rechner eines Besuchers nicht vorhanden ist, gibt man nicht nur eine Schrift an, sondern gleich mehrere. Der Browser versucht dann zunächst, die erste Schrift darzustellen, im Falle des Misserfolgs die zweite usw. Dreamweaver weiß, welche Schriften ähnlich sind, und schreibt die passenden alternativen Schrifttypen gleich mit in das HTML-Tag hinein.

In Dreamweaver werden die Formatierungen im Eigenschaftenspektor im Modus CSS ① vorgenommen. Dieser befindet sich unterhalb des Dokumentenfensters. Falls er nicht sichtbar ist, klicken Sie ins Menü FENSTER • EIGENSCHAFTEN.

**▲ Abbildung 8.7**

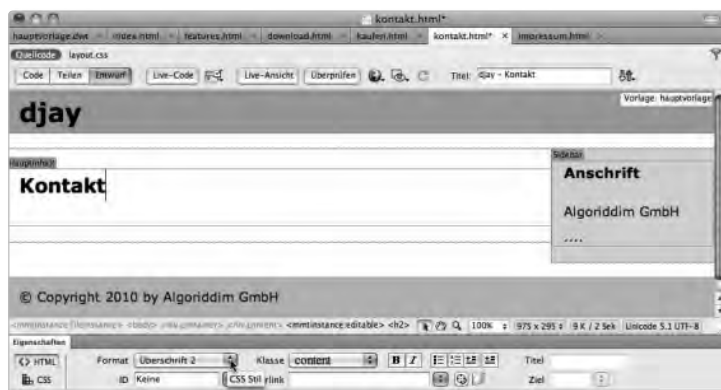
EIGENSCHAFTEN-Bedienfeld für die Einstellung der Schriftformatierungen etc.

- ▶ Unter ❷ wird die SCHRIFTART festgelegt, indem in der Liste eine Schrift ausgewählt wird.
- ▶ In Feld ❸ wird die GRÖSSE der Schrift in Pixeln angegeben.
- ▶ Klicken Sie auf das Quadrat ❹, um eine Farbe für den Text festzulegen. Wenn Sie keine Farbe wählen, wird Fließtext automatisch in Schwarz dargestellt bzw. in der Standardfarbe, die Sie unter MODIFIZIEREN • SEITENEIGENSCHAFTEN • ERSCHEINUNGSBILD festgelegt haben.
- ▶ Mit den Schaltflächen B (Bold) ❺ und I (Italic) ❻ können Sie den Text fett oder kursiv setzen.
- ▶ Der Text kann linksbündig ❼, zentriert ❸, rechtsbündig ❹ oder im Blocksatz ❺ ausgerichtet werden.



8.2.2 Überschriften

In unserer Vorlage haben wir jeweils eine Überschrift für den Hauptbereich und die Sidebar erstellt. Da alle unsere Seiten auf dieser Vorlage basieren, haben wir bereits Überschriften.

Jetzt müssen wir nur noch den Wortlaut der Überschrift auf jeder Seite ändern. Damit die Überschriften auf allen Seiten unserer Website gleich aussehen, haben wir in der Vorlage bereits die Überschriftenformate festgelegt. Achten Sie darauf, dass Sie nur die Texte ändern. Die Überschriftenformate sollten Sie nicht verändern.



Formatieren mit Stilen

Wenn Sie einem Text eine neue Formatierung – zum Beispiel eine Änderung der Schriftart und -größe – zuweisen, erscheint im Eigenschaftsinspektor ein neuer Eintrag im Feld STIL, zum Beispiel STIL2. Wenn Sie eine andere Textstelle genauso formatieren möchten, können Sie den Eintrag einfach im Listenfeld auswählen. Besonders praktisch ist es, wenn Sie den Stil nach der Textgattung benennen, die er formatiert, zum Beispiel *Überschrift1* oder *Zwischenzeile*. Ein Stil steht für ein Cascading Stylesheet, das im Quelltext angelegt wird. Mehr dazu lesen Sie in Kapitel 13, »Arbeiten mit CSS«. Wenn Sie im Dokumentenfenster  betätigen, wird immer ein neuer Absatz erstellt. Absätze werden automatisch durch eine Leerzeile voneinander getrennt. Möchten Sie nur einen Zeilenwechsel erzeugen, drücken Sie .

◀ Abbildung 8.8

Für alle Überschriften des Hauptbereichs wählen wir das Format ÜBERSCHRIFT 2 aus.

Über Stylesheets können wir anschließend das Aussehen, wie Textgröße, Textfarbe usw., für alle Überschriften einheitlich verändern (siehe dazu Kapitel 13, »Arbeiten mit CSS«).

8.2.3 Listen erstellen

Auf unserer Beispielwebsite sollen auf der Seite *features.html* die wichtigsten Funktionen der Djay-Software aufgelistet werden. Dazu erstellen wir eine Liste.





Abbildung 8.9 ▲
Der Eigenschaftsinspektor dient bei Textelementen auch zur Einstellung der Listenart.

Die Erstellung von Listen ist ähnlich einfach wie in einem Textverarbeitungsprogramm wie MS Word. Die Einstellungsmöglichkeiten sind jedoch etwas eingeschränkt. Zum Einstellen der Listen muss sich der Eigenschaftsinspektor im HTML-Modus ❶ befinden. Es gibt zwei verschiedene Arten von Listen:

- ▶ ungeordnete Liste mit Gliederungspunkten ❷
- ▶ geordnete Liste mit Aufzählungspunkten ❸

Listenformatänderbar?

Bei geordneten Listen können Sie auch die Art der Nummerierung festlegen und zum Beispiel Buchstaben oder römische Zahlen anzeigen lassen. Bei ungeordneten Listen können Sie sogar Bilder für die Listeneinträge verwenden. Markieren Sie dazu die Liste im Dokumentfenster, und wählen Sie **TEXT • LISTE • EIGENSCHAFTEN**.

Haben Sie im Eigenschaftsinspektor eine der beiden Listenarten ausgewählt, können Sie anschließend direkt im Dokumentfenster ein Listenelement einfügen. Wenn Sie  betätigen, können Sie weitere Listeneinträge eingeben. Um innerhalb eines Listeneintrags in die nächste Zeile zu wechseln, ohne einen neuen Listeneintrag zu erstellen, drücken Sie .

8.2.4 Bilder einfügen

Bilder können in Dreamweaver nicht erstellt werden. Dazu benötigen Sie ein externes Programm, wie zum Beispiel Photoshop oder Fireworks. Falls Sie Dreamweaver CS5 im Paket erworben haben, sind auch Photoshop und Fireworks im Lieferumfang enthalten.

Die Bilder für die Übungswebsite liegen bereits fertig bearbeitet vor. Wir werden nun ein Bild auf der Seite *index.html* einsetzen.

Schritt für Schritt: Bilder einfügen



1 Einfügemarke platzieren

Klicken Sie mit der Maus auf die Stelle, an der Sie die Grafik einfügen möchten (z. B. im Hauptbereich der Datei *index.html*). Entfernen Sie den kompletten Text bis auf die Überschrift, indem Sie ihn mit der Maus markieren und **Entf** drücken. Wählen Sie im Menü **EINFÜGEN • BILD**.

2 Bilddatei auswählen

Suchen Sie die gewünschte Bilddatei aus. Es spielt dabei keine Rolle, in welchem Verzeichnis sie sich befindet. Dreamweaver kopiert die Bilddatei automatisch in das Verzeichnis *images* innerhalb Ihres Site-Ordners (Lokaler Site-Ordner). In unserem Übungsbeispiel wählen wir die Datei *djay-screen.jpg* aus.

Klicken Sie auf **AUSWÄHLEN**, um das Bild in die Webseite einzufügen.



◀ **Abbildung 8.10**
Wählen Sie das Bild *djay-screen.jpg*.

3 Alternativtext für das Bild eingeben

Für Suchmaschinen ist es sehr hilfreich, wenn den Grafiken ein Text zugeordnet wird, der das Bild kurz beschreibt. Nach der Auswahl der Datei öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den sogenannten **ALTERNATIVTEXT** eingeben können. Dieser Text wird unter anderem von Vorleseprogrammen für sehbeeinträchtigte Nutzer verwendet.



Abbildung 8.11 ▶
Geben Sie einen Alternativtext ein.

4 Bild verkleinern

Mit Hilfe des Anfassers rechts unten **1** am Bild können Sie das Bild verkleinern. Wenn Sie zusätzlich die Taste **⇧** drücken, werden die Proportionen des Bildes beibehalten.

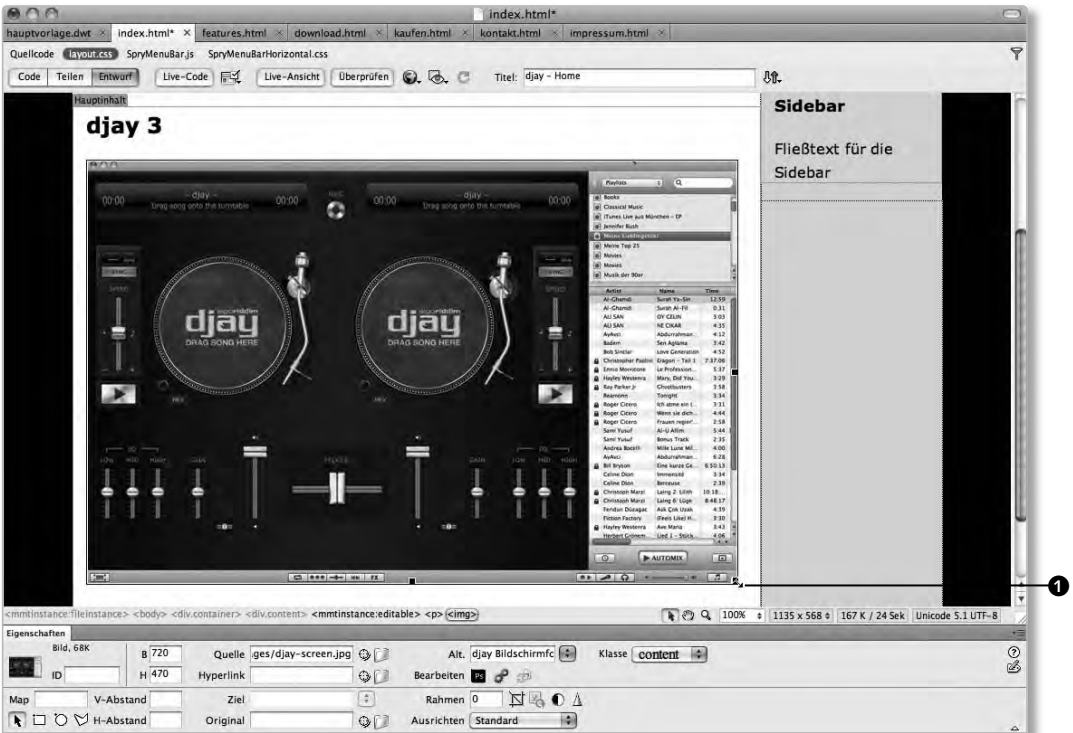


Abbildung 8.12
So ändern Sie die Größe des Bildes.

5 Bild neu auflösen

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche **NEU AUFLÖSEN** **2**, damit die Bilddatei mit der neuen Größe gespeichert wird.



▲ **Abbildung 8.13**
Wichtig ist, dass Sie die Auflösung neu erstellen lassen.

6 Weitere Bilder einfügen

Zur Übung können Sie im rechten Seitenbereich die Bilder *download.jpg* und *kaufen.jpg* einfügen. Entfernen Sie dazu zunächst wieder den Text, und wählen Sie erneut EINFÜGEN • BILD. Um das zweite Bild einzufügen, platzieren Sie die Einfügemarke hinter dem ersten Bild und drücken **↵**. In der neuen Zeile gehen Sie dann wie gewohnt vor.

Das Ergebnis könnte wie folgt aussehen:

▼ **Abbildung 8.14**
Weitere Grafiken in der Sidebar für unsere Beispielwebsite



Sie können Bilder in Dreamweaver auch nachbearbeiten. Mehr darüber erfahren Sie in Kapitel 14, »Bilder einfügen«.

8.2.5 Tabellen erstellen

Die Tabellenerstellung gehört zu den komplexeren Funktionen von Dreamweaver. Wir werden hier nur eine ganz einfache Tabelle anlegen. Mehr zu diesem Thema erfahren Sie in Kapitel 15, »Tabellen erstellen«.

In unserem Übungsprojekt wird eine Tabelle für die Webseite *kaufen.html* benötigt.



Schritt für Schritt: Tabelle erstellen

1 Einfügemarke platzieren

Klicken Sie mit der Maus an die Stelle, an der Sie die Tabelle einfügen möchten. Beachten Sie, dass Sie sich dabei innerhalb des bearbeitbaren Bereichs befinden müssen. Den Text *Lorem ipsum* können Sie zunächst wieder entfernen und die Überschrift in *Kaufen* ändern.

2 Tabelle einfügen

Wählen Sie EINFÜGEN • TABELLE. Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie die Eigenschaften der neuen Tabelle einstellen können.

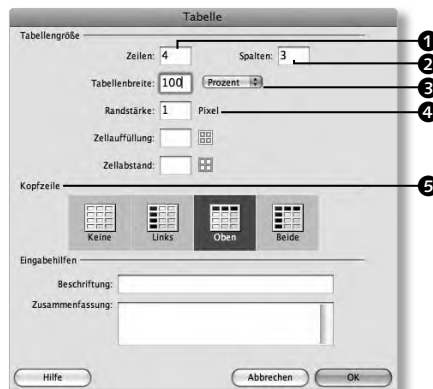


Abbildung 8.15 ►
Der Dialog TABELLE

Geben Sie die Anzahl der ZEILEN 1 und SPALTEN 2 an. Sie können später noch weitere Zeilen und Spalten hinzufügen oder sie wieder löschen.

Die TABELLENBREITE ③ kann sowohl in Pixeln als auch in Prozent angegeben werden. Wenn Sie eine exakte Tabellenbreite benötigen, wählen Sie PIXEL. Falls sich die Tabelle an die Größe ihrer Umgebung anpassen soll, wählen Sie PROZENT. Bei 100% füllt die Tabelle die maximal mögliche Breite, in unserem Beispiel also 100% des Hauptinhalts. Falls Sie unsicher sind, welche Größe Sie einstellen sollen, wählen Sie einfach 100%. Sie können das später auch noch im Eigenschaftsinspektor ändern.

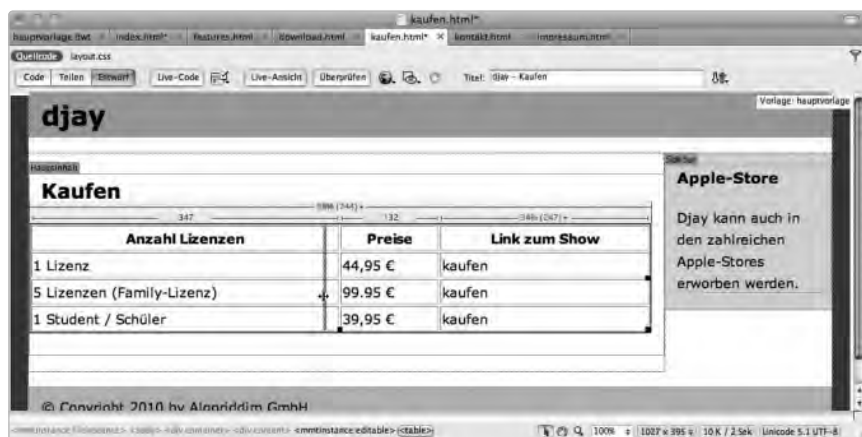
Unter RANDSTÄRKE ④ geben Sie die Liniendicke der Ränder an. Diese Einstellung bezieht sich nicht nur auf den äußeren Rand der Tabelle, sondern auch auf alle inneren Ränder. Wählen Sie unter KOPFZEILE ⑤ aus, an welcher Stelle die Überschriften positioniert werden sollen. Klicken Sie auf die Schaltfläche OBEN, wenn die Überschriften in der obersten Zeile der Tabelle stehen sollen. Wenn Sie dann einen Text in der obersten Zeile einfügen, wird dieser automatisch fett und zentriert formatiert.

Weitere Einstellungen sind für einfache Tabellen nicht unbedingt notwendig. Die Tabelle wird mit einem Klick auf OK erstellt und im Dokumentfenster angezeigt.

3 Inhalte einfügen


Schreiben Sie den Text in die Kopf- und normalen Tabellenzellen. Dazu klicken Sie einfach mit der Maus in die gewünschte Tabellenzelle. Dreamweaver passt die Breite automatisch an den Inhalt an. Sie können auch Grafik- und andere Multimedia-Elemente einfügen. Sogar verschachtelte Tabellen finden in einer solchen Tabellenzelle Platz. Wenden Sie diese Methode aber nur für komplexe Layouts an.


▼ **Abbildung 8.16**
Befüllen Sie die Tabelle.



4 Spaltenbreiten verändern

Sie können die Spaltenbreiten verändern, indem Sie auf eine vertikale Linie der Tabelle klicken und diese entweder nach links oder nach rechts verschieben. Wie Sie die Tabelle weiter gestalten und zum Beispiel mit einer Hintergrundfarbe versehen, erfahren Sie in Kapitel 15, »Tabellen erstellen«.

Um eine neue Zeile am Ende der Tabelle einzufügen, platzieren Sie die Einfügemarke in der letzten Tabellenzelle unten rechts und drücken .

Um eine Zeile oder Spalte an einer beliebigen Stelle einzufügen, setzen Sie die Einfügemarke an die entsprechende Stelle und wählen mit der rechten Maustaste bzw. beim Mac mit der Maustaste +  im Kontextmenü TABELLE und ZELLE EINFÜGEN oder SPALTE EINFÜGEN aus. ■

Wir haben in diesem Kapitel mehrere Webseiten aus unserer Vorlage erstellt und darin Texte, Bilder und eine einfache Tabelle untergebracht. Im nächsten Kapitel werden wir eine Navigation für unsere Website erstellen.



Kapitel 9

Erstellen einer Navigation

So bekommt ihre Website ein interaktives Menü

- ▶ Was ist eine Spry-Menüleiste?
- ▶ Wie erstelle ich eine Fußzeilennavigation?
- ▶ Wie verlinke ich die Navigation?
- ▶ Wie speichere und übertrage ich eine Vorlage?

9 Erstellen einer Navigation

Damit sich die Besucher auf einer Website zurechtfinden können, ist eine leicht bedienbare Navigation besonders wichtig. In diesem Kapitel wird gezeigt, wie Sie Menüs erstellen und die einzelnen Menüpunkte mit anderen Seiten verlinken.

In den vorherigen Kapiteln haben wir bereits eine Vorlage und basierend auf dieser Vorlage mehrere Seiten erstellt. Wir werden in diesem Kapitel der Vorlage eine Navigation hinzufügen.

Eine Website hat in der Regel mehr als nur eine Navigation. Wir werden eine Navigation im Kopfbereich **1** der Website platzieren. Dort werden die wichtigsten Menüpunkte hinzugefügt. Außerdem werden wir in der Fußzeile **2** eine kleine Navigation mit einfachen Textlinks erstellen, in der wir zum Beispiel einen Link zum Impressum unterbringen. Das Impressum muss nämlich auf einer Website immer angegeben werden, jedoch nicht unbedingt in der Hauptnavigation erscheinen. Das gilt zum Beispiel auch für die AGB.

Lokale Navigationen

Im rechten bzw. im linken Bereich der Website können auch lokale Navigationen hinzugefügt werden, die nur in bestimmten Situationen eingeblendet werden. Wenn zum Beispiel der Kunde in der Hauptnavigation den Menüpunkt *Produkte* gewählt hat, könnten in der lokalen Navigation Produktkategorien angezeigt werden.

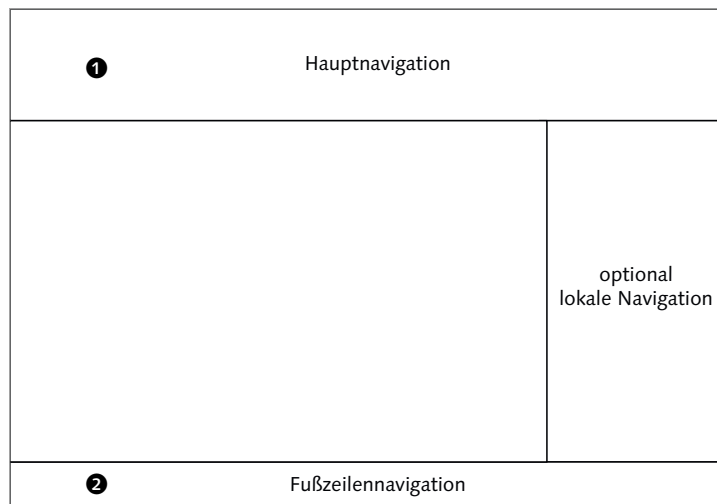
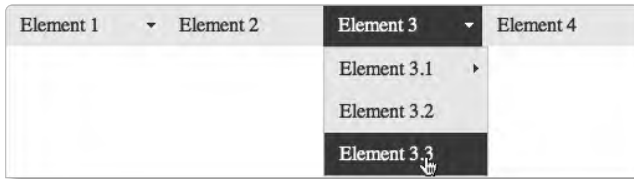


Abbildung 9.1 ►
Verschiedene Bereiche für Navigationen

9.1 Hauptnavigation

Für die Erstellung der Hauptnavigation im Kopfbereich der Website setzen wir die Funktion **SPRY-MENÜLEISTE** ein. Mit dieser Funktion kann man sehr schnell eine vertikale oder horizontale Navigation mit aufklappbaren Untermenüpunkten anlegen. Dazu generiert Dreamweaver automatisch den benötigten HTML-, CSS- und JavaScript-Code.



◀ **Abbildung 9.2**

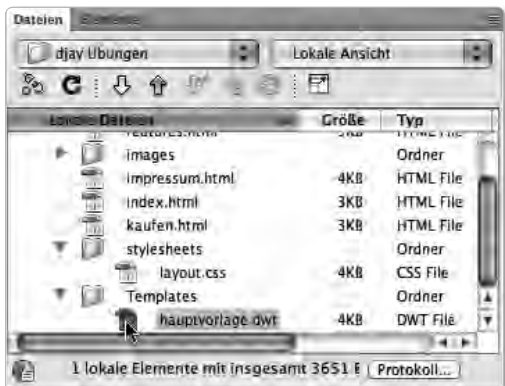
Mit der Spry-Menüleiste können verschachtelte Menüs generiert werden.

Für unsere Beispielwebsite benötigen wir zwar keine Untermenüs und könnten auch ohne Spry-Menüleiste recht leicht eine Navigation erstellen. Wir werden dennoch auf die Funktion zurückgreifen, da sie uns Arbeit abnimmt und den entsprechenden HTML- und CSS-Code automatisch erstellt.

Schritt für Schritt: Spry-Menüleiste in Vorlage einfügen

1 Vorlage öffnen

Öffnen Sie zunächst die einzige Vorlage unserer Beispielwebsite, indem Sie im Fenster **DATEIEN** auf die Datei *hauptvorlage.dwt* im Ordner *Templates* doppelklicken.



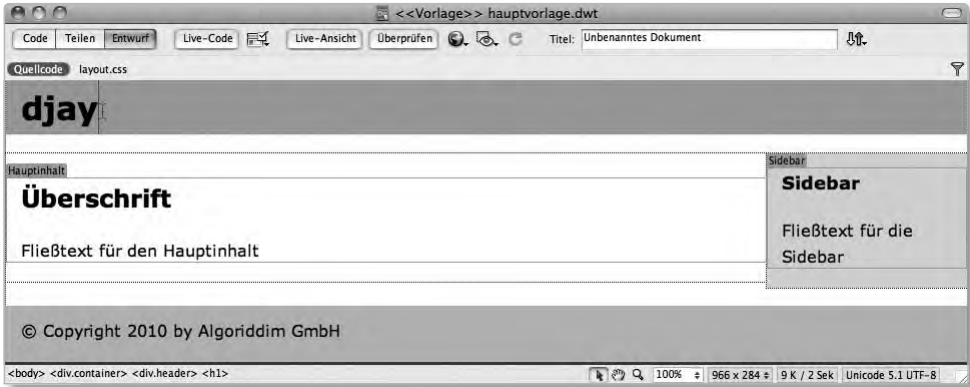
◀ **Abbildung 9.3**

Diese Datei enthält unsere Hauptvorlage.

2 Einfügemarke platzieren

Abbildung 9.4 ▾
Klicken Sie an das Ende der Überschrift.

Die Navigation werden wir direkt unter der Überschrift *djay* platzieren. Positionieren Sie dazu die Einfügemarke am Ende der Überschrift.



3 Spry-Menüleiste einfügen

Wählen Sie EINFÜGEN • SPRY • SPRY-MENÜLEISTE, um die Navigation einzufügen. Alternativ können Sie auch in der EINFÜGEN-Palette auf den Reiter SPRY ① und dann auf das Symbol SPRY-MENÜLEISTE ② klicken.

Abbildung 9.5 ▶
Das Spry-Dropdown-Menü

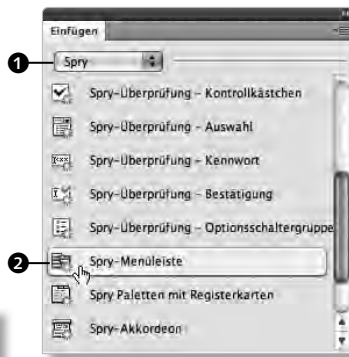
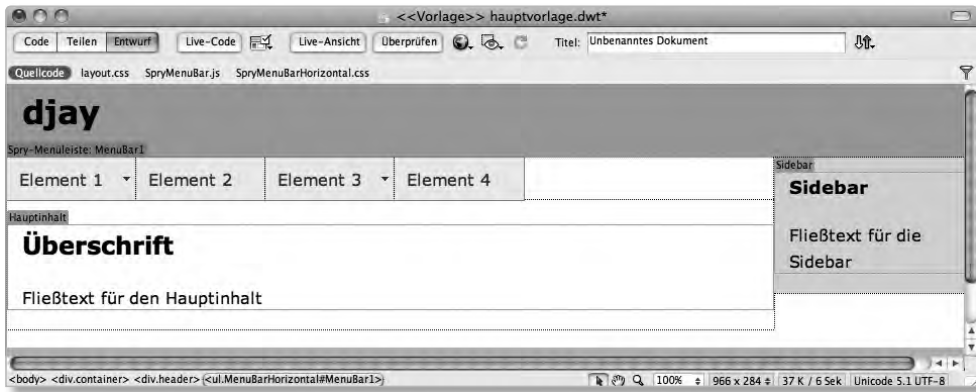


Abbildung 9.6 ▲
Wählen Sie das horizontale Menü.

4 Horizontale Menüleiste wählen

Es öffnet sich automatisch ein Dialogfenster, in dem Sie ein horizontales oder vertikales Menü auswählen können. Wählen Sie für unser Beispiel das horizontale Menü, und klicken Sie auf OK. ■

Die Menüleiste wurde nun mit einigen Beispiel-Menüeinträgen in den Kopfbereich der Vorlage eingefügt.

▲ **Abbildung 9.7**

Nach dem Einfügen der Spry-Menüleiste wurden bereits einige Menüeinträge erstellt.

9.1.1 Menüeinträge bearbeiten

Wir werden nun die Menüeinträge bearbeiten, indem wir alle Untermenüs entfernen, die Beschriftungen anpassen und anschließend mit den entsprechenden Seiten verlinken.

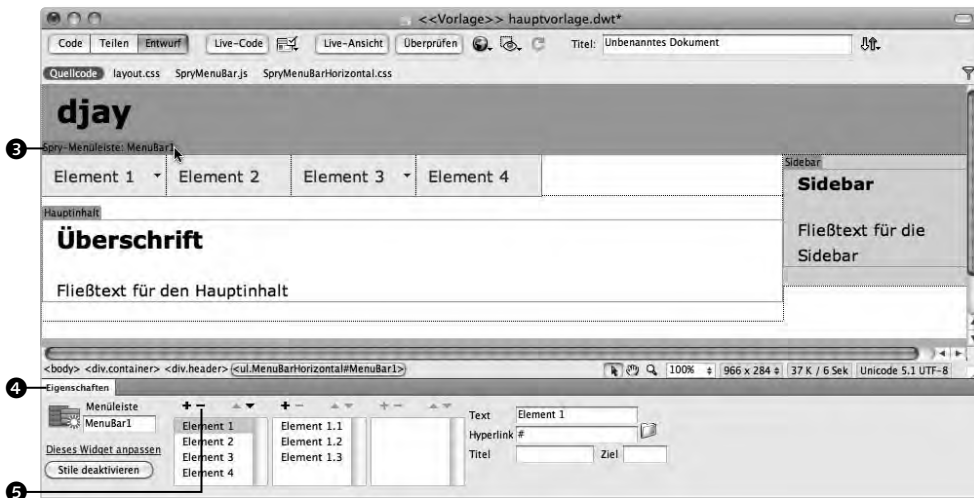
Schritt für Schritt: Ändern der Menüeinträge

1 Eigenschaften-Palette für Spry-Menüleiste einblenden

Klicken Sie zunächst auf die Beschriftung SPRY-MENÜLEISTE: MENUBAR1 ③. In der EIGENSCHAFTEN-Palette ④ können Sie dann die Spry-Einstellungen vornehmen.

▼ **Abbildung 9.8**

Die Spry-EIGENSCHAFTEN-Palette



2 Vorhandene Elemente löschen

Löschen Sie alle vorhandenen Menüelemente, indem Sie zunächst auf ELEMENT 1 und dann auf das Minuszeichen 5 oberhalb klicken. Es öffnet sich ein Dialogfenster, das Sie darauf hinweist, dass auch die Untermenüs gelöscht werden. Bestätigen Sie durch einen Klick auf OK.

Abbildung 9.9 ►
Bestätigen Sie den Dialog.

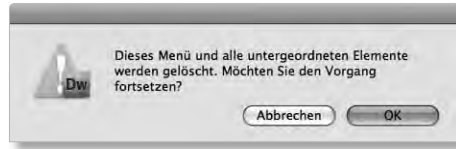
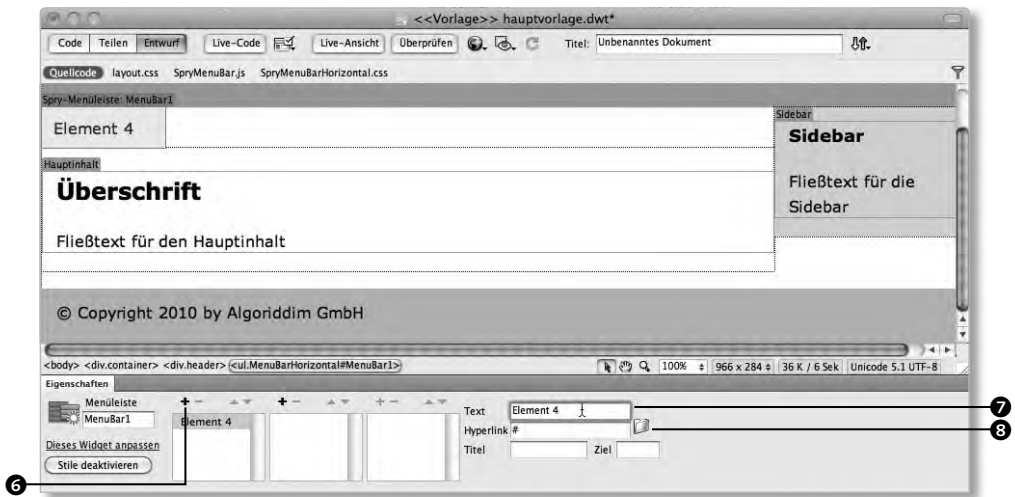


Abbildung 9.10 ▼
Lassen Sie nur das letzte Element stehen.

Löschen Sie auf diese Weise auch die restlichen Elemente bis auf das letzte. Das letzte Element lässt sich nicht entfernen, da immer mindestens ein Menüelement vorhanden sein muss.



3 Beschriftung ändern

Legen Sie die Bezeichnung für das erste Menüelement fest, indem Sie in das Feld TEXT 7 Home eingeben und mit bestätigen. Dreamweaver übernimmt den Text automatisch in das Dokumentfenster als Beschriftung für den Menüeintrag.

4 Hyperlink festlegen

Klicken Sie auf das Ordnersymbol 8 hinter dem Feld HYPERLINK, und wählen Sie im Fenster die Seite *index.html* aus, um das Menüelement zu verlinken.



◀ **Abbildung 9.11**
Wählen Sie die zu verlinkende Datei.

5 Weitere Menüelemente anlegen

Klicken Sie auf das Pluszeichen ⑥ in der EIGENSCHAFTEN-Palette, und wiederholen Sie die letzten beiden Schritte. Legen Sie für unser Beispiel die Elemente *Features*, *Download*, *Kaufen* und *Kontakt* zusätzlich zu *Home* an, und verlinken Sie sie mit den entsprechenden Seiten.

▼ **Abbildung 9.12**
Die fertigen Menüelemente



9.2 Fußzeilennavigation

Im Fußbereich der Website fügen wir Links zum Impressum und zu den Kontaktdaten hinzu. Auch wenn wir den Link zur *Kontakt*-

Seite bereits in der Hauptnavigation eingefügt haben, ist es üblich, diesen Link ein zweites Mal in der Fußzeile zu platzieren. Falls Sie eine AGB-Seite haben, können Sie hier ebenfalls einen entsprechenden Link setzen.

Zusätzlich zu den Links wird in der Regel auch die Copyright-Information im Fußbereich der Website platziert.



Schritt für Schritt: Links im Fußbereich hinzufügen

1 Einfügemarke im Fußbereich platzieren

Setzen Sie die Einfügemarke in den Fußbereich der Vorlage, und löschen Sie den dort vorhandenen Text.

2 Copyright-Information

Ergänzen Sie die Fußzeile wie folgt: © 2010 by Algoriddim GmbH • Impressum • Kontakt. Das Copyright-Symbol © können Sie in Dreamweaver einfach einfügen, indem Sie EINFÜGEN • HTML • SONDERZEICHEN • COPYRIGHT im Menü auswählen. Um den Punkt hinzuzufügen, wählen Sie EINFÜGEN • HTML • SONDERZEICHEN • WEITERE und klicken dann auf das gewünschte Zeichen.

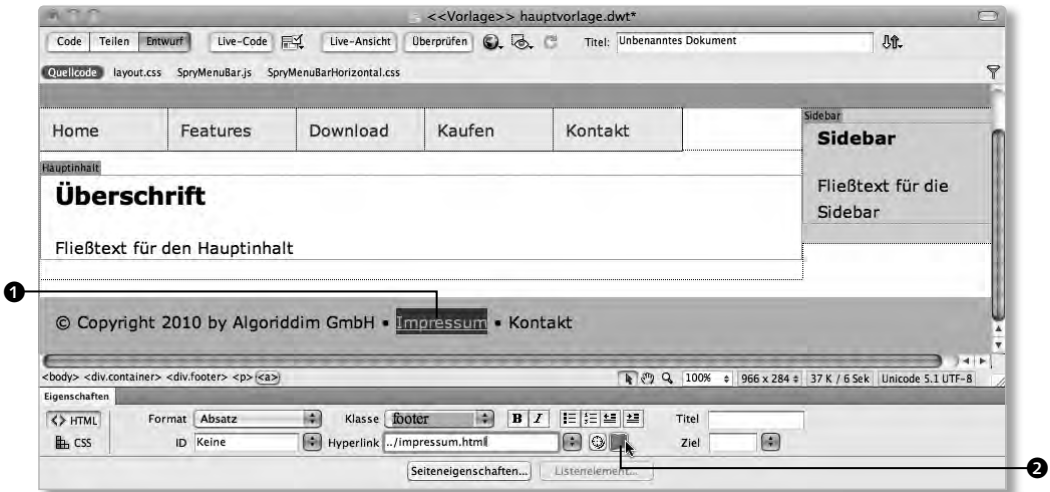


▲ **Abbildung 9.13**

Die Fußzeile

3 Links hinzufügen

Um das Impressum und den Kontakt mit den entsprechenden Seiten zu verknüpfen, markieren Sie zunächst das Wort *Impressum* ❶. Klicken Sie anschließend in der EINFÜGEN-Palette auf das Ordnersymbol ❷ hinter dem Feld HYPERLINK.



Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie die Datei auswählen können, zu der Sie verlinken möchten. Wählen Sie in diesem Beispiel die Datei *impressum.html* aus. Verfahren Sie auf die gleiche Weise mit dem Kontakt.

▲ **Abbildung 9.14**
Der Link zum Impressum



▲ **Abbildung 9.15**
Vorlage mit Haupt- und Fußzeilennavigation ■

9.3 Vorlage speichern und auf Seiten anwenden

Nachdem wir nun unsere Menüelemente angelegt haben, können wir die Vorlage speichern. Dabei werden die Änderungen auf jede bereits erstellte Webseite übertragen. Und genau hier liegt der Vorteil von Vorlagen: Sie brauchen gemeinsame Elemente, wie

zum Beispiel die Navigation, nur in der Vorlage einzufügen bzw. anzupassen, und den Rest erledigt Dreamweaver für Sie.



Schritt für Schritt: Vorlage speichern

1 Abhängige Spry-Dateien speichern

Speichern Sie die Vorlage durch Klicken auf DATEI • SPEICHERN. Daraufhin öffnet sich ein Dialogfenster, das die Dateien auflistet, die für die Spry-Menüleiste erforderlich sind. Diese werden durch einen Klick auf ok automatisch in Ihre Website kopiert.



Abbildung 9.16 ▶
Die abhängigen Spry-Dateien werden gespeichert.

2 Aktualisieren

Im nächsten Dialogfenster wird eine Liste der Webseiten angezeigt, die auf der Vorlage basieren. Durch einen Klick auf AKTUALISIEREN werden die Änderungen auf alle Seiten übertragen.

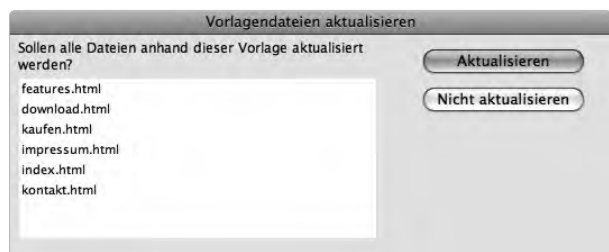
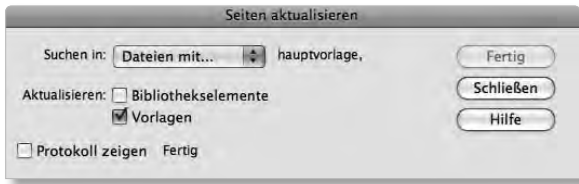


Abbildung 9.17 ▶
Vorlagendateien aktualisieren

Anschließend öffnet sich ein drittes Dialogfenster, das den Status der Aktualisierung anzeigt. Wenn diese abgeschlossen ist (bei unserer kleinen Site dauert das nur wenige Sekunden), klicken Sie einfach auf SCHLIESSEN.



◀ **Abbildung 9.18**
Seiten aktualisieren ■

Wenn Sie jetzt zum Beispiel die Datei *index.html* öffnen, werden Sie feststellen, dass die Seite die beiden Navigationen enthält.

Im nächsten Kapitel werden wir die Website weiter gestalten, indem wir CSS-Stile bearbeiten und anwenden.



Kapitel 10

Das Design festlegen

So gestalten Sie Ihre Website mit CSS

- ▶ Wie erstelle ich ein Layout für die gesamte Website?
- ▶ Wie lege ich bestimmte Bereiche fest?
- ▶ Wie gestalte ich eine Navigation?
- ▶ Wie erstelle ich eigene CSS-Regeln?

10 Das Design festlegen

In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie Ihrer Website ein eigenes Aussehen geben und die einzelnen Bereiche gestalten und korrekt positionieren. Hierfür setzen wir verschiedene Grafik-Segmente und die CSS-Technologie ein.

10.1 Erstellen von Grafik-Segmenten

In Kapitel 7, »Eine Vorlage anlegen«, wurde bereits das Design für unsere Beispielwebsite vorgestellt. Ihre Entwürfe können Sie entweder in Photoshop oder in Fireworks erstellen. Wir können die Grafiken als Ganzes jedoch in Dreamweaver nicht gebrauchen, sondern benötigen einzelne Bilder, wie zum Beispiel eins für den Kopfbereich der Website. Grafikprogramme stellen für diesen Zweck Funktionen zur Verfügung, die Bereiche als sogenannte *Slices* oder *Segmente* markieren, die dann als einzelne Bilder exportiert werden können.

Abbildung 10.1 ▶

Segmente werden in Fireworks durch grüne Bereiche (im Kopf-, Inhalts- und Fußbereich) hervorgehoben.



Für unsere Beispielwebsite benötigen wir die folgenden Grafik-Segmente:

- ▶ Kopf-Segment ❶ mit Logo (Datei *header.jpg*)
- ▶ Inhalts-Segment ❷ (Datei *content.jpg*)
- ▶ Fußbereich-Segment ❸ für den Abschluss (Datei *footer.jpg*)

Auf der Website zum Buch befinden sich sowohl die Fireworks-Datei als auch die einzelnen exportierten Grafik-Segmente.

10.11 Das Kopf-Segment

Da das Kopf-Segment als Grafik exportiert wurde, haben wir die Möglichkeit, beliebige Schriftarten einzusetzen, und sind nicht auf die Standardschriftarten wie Arial oder Helvetica beschränkt. Grafiken als Ersatz für Schrift eignen sich daher sehr gut für Logos und Slogans, die in einer besonderen Schriftart gesetzt werden sollen. Im Kopf-Segment eingeschlossen ist auch der Menübereich ❹, da dieser Bereich einen leichten Verlauf enthält. Wäre er einfarbig, müsste der Menübereich nicht in der Grafik eingeschlossen werden.



◀ **Abbildung 10.2**

Die Datei *header.jpg* inklusive Menübereich

10.12 Das Inhalts-Segment

Das Inhalts-Segment stellt einen besonderen Fall dar. Zwei Fragen drängen sich nämlich auf:

1. Benötigen wir überhaupt ein Grafik-Segment für den Inhaltsbereich?
2. Wenn ja, warum weist das Grafik-Segment eine so geringe Höhe auf?

Die erste Frage ist leicht beantwortet: Zum einen enthält das Design links und rechts an der Seite einen Schlagschatten, und zum anderen ist der Inhaltsbereich farbig in zwei Teile aufgeteilt. Solche komplexen Hintergründe lassen sich allein mit HTML und CSS nicht darstellen, weshalb wir hier auf eine Grafik zurückgreifen.

Und auch die zweite Frage ist schnell geklärt: Da der Inhaltsbereich auf jeder Seite anders ist, muss er seine Größe dynamisch ändern können – abhängig von der Menge des Inhalts auf der jeweiligen Seite. Dies kann man leicht erreichen, indem man ein schmales Grafik-Segment erstellt und anschließend im CSS-Stylesheet einstellt, dass diese Grafik vertikal gekachelt werden soll. Diese Kachelung bewirkt, dass unsere Hintergrundgrafik für den Inhaltsbereich wiederholt wird, bis der komplette Bereich mit ihr gefüllt ist.

Abbildung 10.3 ▼

Das Grafik-Segment *content.jpg* in vergrößerter (und verzerrter) Darstellung



10.1.3 Das Fuß-Segment

Das Fuß-Segment wird benötigt, da unser Design mit runden Ecken abschließt und auch wieder einen Schlagschatten enthält. Den Copyright-Hinweis nehmen wir nicht in das Grafik-Segment auf. Dieser Text wird als reiner Text im Dokument eingefügt.

Abbildung 10.4 ▼

Das Fuß-Segment *footer.jpg* mit runden Ecken und Schlagschatten



10.2 Aufbau von CSS-Dateien

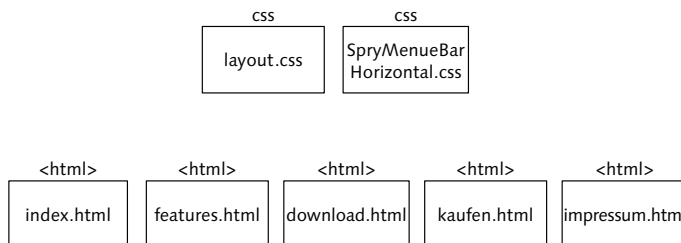
Anders als in einem Layout- oder Grafikprogramm werden wir die Grafik-Segmente nicht mit der Maus an der richtigen Stelle positionieren. Prinzipiell wäre das zwar möglich, jedoch wollen wir uns an die modernen HTML- und CSS-Standards halten, und dort bedient man sich einer anderen Methode: Möchten Sie also CSS-Standards einsetzen, wird der Inhalt einer Webseite von ihrem Design getrennt. Konkret bedeutet dies, dass sich der strukturierte Inhalt in einer HTML-Datei befindet und das Design in einer CSS-Datei festgelegt wird.

Wir haben bereits mehrere HTML-Dateien (*index.html*, *kontakt.html* etc.) basierend auf einer Vorlage erstellt. Wenn Sie einmal im DATEIEN-Fenster Ihrer Site in den Ordnern *stylesheets* und *SpryAssets* nachschauen, werden Sie feststellen, dass außerdem schon zwei CSS-Dateien vorhanden sind:

- Die Datei *layout.css* wurde von Dreamweaver automatisch unserem Projekt hinzugefügt, weil wir eine CSS-Layoutvorlage als Basis für unsere Beispielwebsite verwendet haben. In dieser Datei wird das Aussehen der Website festgelegt.

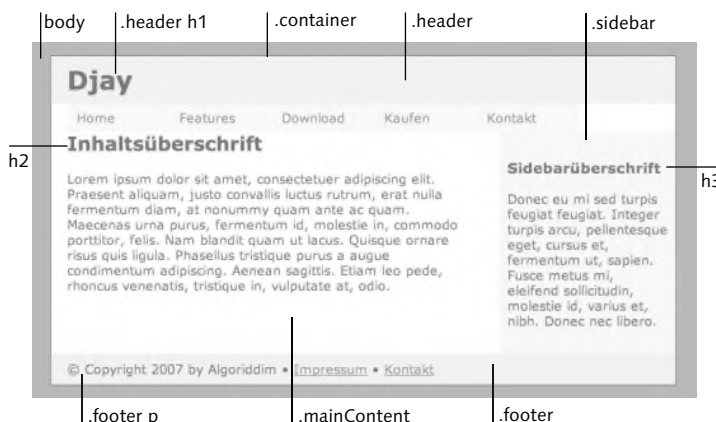
- Die zweite Datei, *SpryMenueBarHorizontal.css*, wurde von Dreamweaver automatisch erstellt, als wir das horizontale Menü hinzugefügt hatten. In dieser CSS-Datei können Design-Einstellungen für die Navigation vorgenommen werden, um zum Beispiel die Schriftart zu ändern.

Die CSS-Dateien gelten in der Regel für alle HTML-Dateien. Das heißt, das Design wird an zentraler Stelle festgelegt und kann von dort auch zentral verwaltet und angepasst werden. Das folgende Diagramm zeigt diesen Zusammenhang schematisch:



◀ **Abbildung 10.5**
Alle HTML-Dateien verwenden die beiden CSS-Dateien.

Wir wenden uns zunächst der CSS-Datei *layout.css* zu. In dieser CSS-Datei wird für jeden Bereich der Website (zum Beispiel für den Kopfbereich) das Design gesondert festgelegt. In den HTML-Dokumenten sind diese Bereiche dann durch Tags oder spezielle Markierungen – sogenannte *ID*- und *Klassenattribute* – gekennzeichnet. Wenn wir nun in der CSS-Datei das Design für den Fußbereich festlegen wollen, müssen wir wissen, dass dieser Bereich mit *.footer* gekennzeichnet ist. Diese Elemente werden *Selektoren* genannt.



◀ **Abbildung 10.6**
Selektoren unserer Layoutseite

Eine CSS-Datei besteht somit aus vielen CSS-Regeln, die auch *CSS-Stile* genannt werden. Eine CSS-Regel besteht dabei immer aus zwei Teilen,

- ▶ einem Selektor, der angibt, auf welchen Bereich sich die CSS-Regel bezieht (z. B. `.footer`), und
- ▶ Eigenschaften, die Abstände, Farben, Textgrößen etc. festlegen.

Die von Dreamweaver angelegte Datei enthält bereits eine Reihe von vordefinierten CSS-Regeln, die wir im Folgenden bearbeiten bzw. ergänzen werden.

10.2.1 CSS-Datei bearbeiten

Um eine CSS-Datei zu bearbeiten, klicken Sie zum Beispiel auf die Datei *layout.css* im Fenster DATEIEN. Gleichzeitig sollten Sie auch eine Webseite öffnen, die diese CSS-Datei verwendet. Jede Änderung an der CSS-Datei können wir dann direkt im Dokumentfenster sehen. Da wir das Layout in der Vorlage erstellt haben, hat Dreamweaver jede Seite mit dem Stylesheet *layout.css* verbunden.



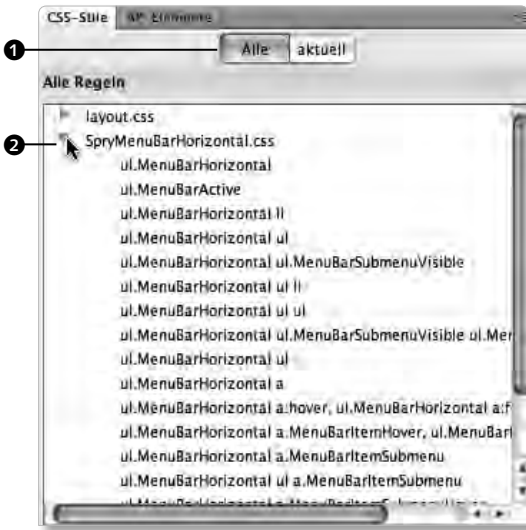
Schritt für Schritt: CSS-Datei bearbeiten

1 Webseite öffnen

Öffnen Sie eine beliebige Seite unserer Beispielwebsite. Sie können beispielsweise entweder die Vorlagendatei *hauptvorlage.dwt* oder *index.html* öffnen.

2 Fenster CSS-Stile

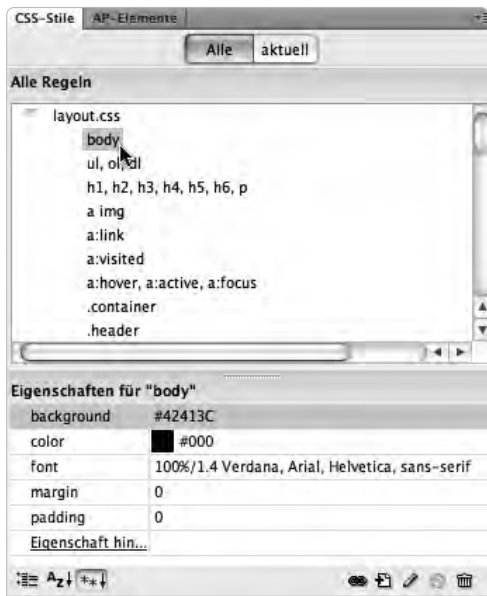
Öffnen Sie das Fenster CSS-STILE (FENSTER • CSS-STILE). In diesem Fenster werden zu allen CSS-Dateien, die der Webseite zugeordnet sind, die CSS-Regeln angezeigt. Durch einen Klick auf das Dreieck ② können Sie die CSS-Regeln zu den CSS-Dateien ein- bzw. ausblenden. (Unter Windows weisen übrigens kleine Plus- und Minuszeichen darauf hin, dass hier ein Eintrag auf- bzw. zugeklappt werden kann.) Achten Sie darauf, dass die Schaltfläche ALLE ① gedrückt ist.



◀ **Abbildung 10.7**
Die CSS-Stile unserer Datei *layout.css*

3 Details zu einer CSS-Regel anzeigen

Klicken Sie einmal auf eine CSS-Regel (z. B. `body`), um die Eigenschaften für diese CSS-Regel anzuzeigen.



◀ **Abbildung 10.8**
CSS-Eigenschaften von `body`

Die Eigenschaften werden mit englischen Begriffen, wie zum Beispiel `background` für »Hintergrund«, beschrieben. Sie können in

diesem Fenster direkt die Einstellungen vornehmen, indem Sie auf die Werte rechts neben dem Namen der CSS-Eigenschaft klicken.

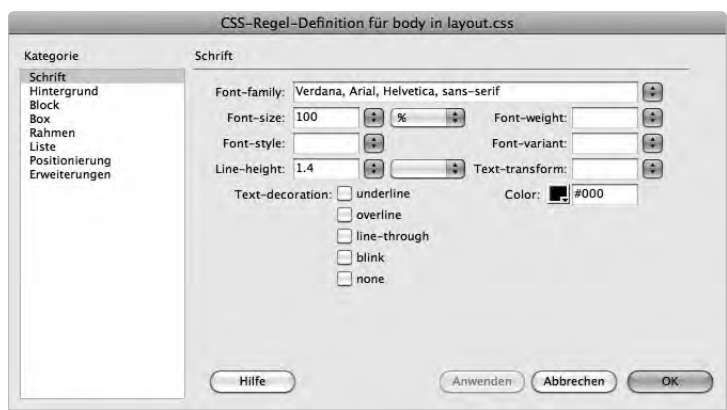
Der folgende Schritt zeigt Ihnen eine Alternative zur Bearbeitung von CSS-Regeln.

4 Alternative: CSS-Regel-Definition

Klicken Sie doppelt auf eine CSS-Regel im Fenster CSS-STILE, um ein separates Fenster zur Bearbeitung der Eigenschaften zu öffnen.

Abbildung 10.9 ►

Ein eigenes Fenster für die CSS-Eigenschaften



CSS-Attribute auf Englisch?

Seit Dreamweaver CS5 werden die CSS-Bezeichnungen, wie z. B. Font-size (Schriftgröße) nicht mehr ins Deutsche übersetzt, da es sich um Fachbegriffe handelt.

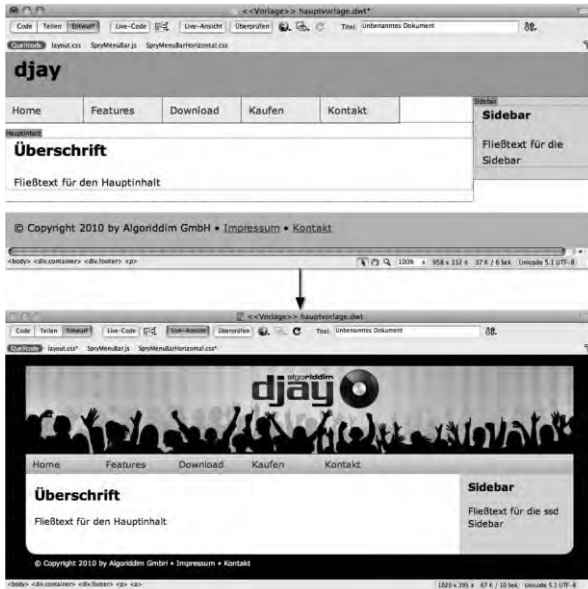
Die englischen Bezeichnungen werden auch meist in deutschen Fachbüchern zum Thema CSS verwendet.

In diesem Fenster können Sie die Eigenschaften komfortabel bearbeiten. Das Fenster ordnet die zahlreichen Eigenschaften in verschiedene Kategorien ein, die Sie auf der linken Seite auswählen können. ■

10.3 CSS-Regeln für das Layout der Beispielwebsite

Da wir unsere Website auf Basis einer CSS-Layoutvorlage erstellt haben, wurden bereits einige Regeln in der Datei *layout.css* definiert. Diese Regeln legen unter anderem die Anordnung der Seitenelemente wie Kopfzeile, Fußzeile etc. fest.

Schritt für Schritt werden wir nun einige der bereits vordefinierten CSS-Regeln anpassen, um aus der recht schlichten und grauen Vorlage ein ansprechendes Design zu erstellen.



◀ **Abbildung 10.10**
Durch Festlegen von CSS-Regeln wird aus dem einfachen Design ein ansprechendes Layout.

Folgende CSS-Regeln werden wir Schritt für Schritt bearbeiten:

- ▶ `body` für Hintergrundfarbe und Schrift der gesamten Website
- ▶ `.container` u. a. für die Einstellung der Seitenbreite
- ▶ `.header` für die Einstellungen des Kopfbereichs
- ▶ `.header h1` für die Hauptüberschrift innerhalb des Kopfbereichs
- ▶ `.content` für Einstellungen des Hauptbereichs
- ▶ `.sidebar1` für Einstellungen des rechten Bereichs
- ▶ `.footer` für Einstellungen des Fußbereichs

10.3.1 Die CSS-Regel "body"

Die CSS-Regel `body` definiert unter anderem die Standardschriftart und die Hintergrundfarbe für das gesamte Dokument. Wir werden im Folgenden die Hintergrundfarbe auf Schwarz (Farbcode `#000`) setzen.

Schritt für Schritt: CSS-Regel "body"



1 Eigenschaften öffnen

Klicken Sie doppelt auf die CSS-Regel `body` im Fenster `CSS-STILE`, um das Fenster mit den Eigenschaften zu öffnen.



Abbildung 10.11 ▶
Die body-CSS-Eigenschaften
im Dropdown-Menü

2 Hintergrundfarbe festlegen

Die Hintergrundfarbe legen Sie in der zweiten Kategorie HINTERGRUND 2 fest, indem Sie entweder einen Farbwert (z. B. #000 für unser Beispielprojekt) manuell eingeben 4 oder eine Farbe in der Farbpalette 3 anklicken.

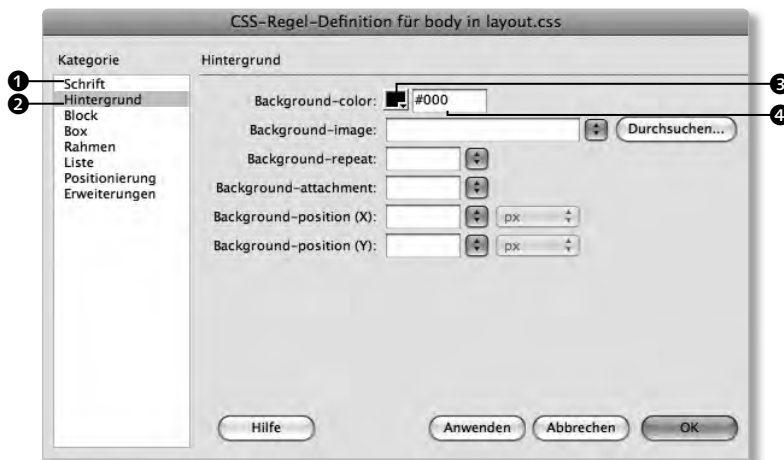


Abbildung 10.12 ▶
Das Fenster für die CSS-Regel-
Definitionen

3 Weitere Einstellungen vornehmen

Sie können in diesem Fenster darüber hinaus die Schriftart und die Schriftgröße einstellen. Wechseln Sie dazu im linken Bereich in die Kategorie SCHRIFT 1.

4 Bearbeitung anwenden und abschließen

Um die Auswirkungen Ihrer Anpassungen direkt im Dokument zu sehen, klicken Sie auf ANWENDEN. Sind Sie mit allem zufrieden, klicken Sie auf OK, um die Bearbeitung abzuschließen. ■

10.3.2 Die CSS-Regel ".container"

Dieser Bereich umfasst – bis auf den Body – alle anderen Elemente der Website. Hier werden unter anderem die Gesamtbreite des Layouts und die Hintergrundfarben bzw. Hintergrundgrafiken für den gesamten Bereich festgelegt. Wir werden folgende Einstellungen vornehmen:

- ▶ Hintergrundbild: *content.jpg*
- ▶ Wiederholung des Hintergrundbildes: nur vertikal
- ▶ oberer Abstand: 20 Pixel
- ▶ Rand entfernen

Schritt für Schritt: CSS-Regel ".container" bearbeiten



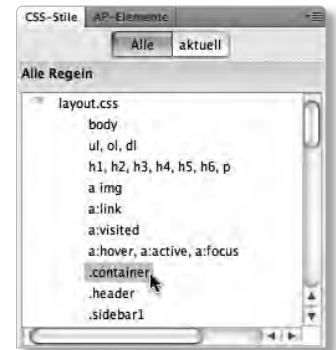
1 Eigenschaften öffnen

Klicken Sie doppelt auf die CSS-Regel `.container` im Fenster `CSS-STILE`, um das Fenster mit den Eigenschaften zu öffnen.

2 Hintergrundbild festlegen

Wir richten nun als Hintergrundbild die Datei *content.jpg* ein. Sie soll vertikal gekachelt werden, damit sie die gesamte Seite unabhängig von der Länge des Seiteninhalts füllt.

Legen Sie dazu in der Kategorie `HINTERGRUND` das Hintergrundbild fest, indem Sie auf die Schaltfläche `DURCHSUCHEN` klicken und die Datei auswählen. Unter `BACKGROUND-REPEAT` wählen Sie die Einstellung *repeat-y* aus.



▲ **Abbildung 10.13**

Wir ändern die Eigenschaften von `.container`.



◀ **Abbildung 10.14**

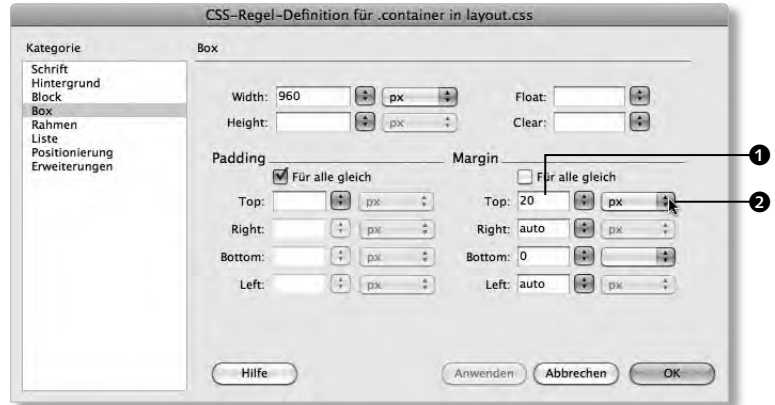
Regel-Definitionen

960 px Breite

Die Breite von 960 px mag auf den ersten Blick willkürlich erscheinen, sie ist jedoch eine ideale Größe für Webseiten. Diese Breite ist sogar für Apples iPad geeignet.

3 Oberen Rand festlegen

Die Breite (WIDTH) belassen wir bei 960, da dies der Standardgröße und auch der Breite unserer Grafik-Segmente im Kopf-Segment entspricht. Damit die Webseite nach oben hin einen Abstand hat, tragen wir in der Kategorie Box unter MARGIN im Feld TOP **1** als Wert 20 ein und wählen als Einheit px (Pixel) **2** aus.



4 Bearbeitung abschließen

Klicken Sie anschließend auf OK, um die Bearbeitung abzuschließen. Wie Sie am Ergebnis sehen können, wird unsere Hintergrundgrafik horizontal gekachelt. Jedoch wird der Hintergrund im Moment noch durch den Kopf-, Seiten- und Fußbereich überlagert. Diesen Fehler werden wir im Laufe der nächsten Schritt-für-Schritt-Anleitungen beheben.

Abbildung 10.15 ▼
Die Hintergrundgrafik wird horizontal gekachelt.



Zur besseren Darstellung können Sie auch die Live-Ansicht aktivieren.



▲ **Abbildung 10.16**

Das Ergebnis in der Live-Ansicht ■

10.3.3 Die CSS-Regel ".header"

Die CSS-Regel `.header` legt das Design für den Kopfbereich fest. Der `.header`-Selektor umfasst in unserem Fall auch den Navigationsbereich. In den Eigenschaften zu diesem Bereich werden wir unter anderem unser vorbereitetes Grafik-Segment `header.jpg` als Hintergrundbild einsetzen. Folgende Einstellungen werden wir dabei vornehmen:

- ▶ Hintergrundgrafik `header.jpg` festlegen
- ▶ Hintergrundgrafik soll nicht gekachelt werden (keine Wiederholung)
- ▶ Höhe des Kopfbereichs: 190 Pixel
- ▶ Innenabstände auf 0 setzen

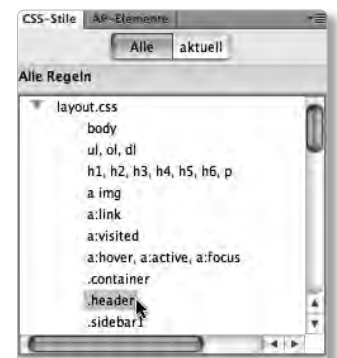
Schritt für Schritt: CSS-Regel ".header" bearbeiten

1 Eigenschaften öffnen

Klicken Sie doppelt auf die CSS-Regel `.header` im Fenster `CSS-STILE`, um das Fenster mit den Eigenschaften zu öffnen.

2 Hintergrundbild festlegen

Wählen Sie in der Kategorie `HINTERGRUND` das Hintergrundbild (`BACKGROUND-IMAGE`) `header.jpg` mit der Einstellung `no-repeat`



▲ **Abbildung 10.17**

Wir definieren die Eigenschaften von `.header`.

aus. Den Farbwert für die Hintergrundfarbe (BACKGROUND-COLOR) können Sie entfernen.



Abbildung 10.18 ▶
Festlegen des Hintergrunds

3 Höhe und Innenabstände festlegen

Legen Sie die Höhe des Kopfbereichs fest, indem Sie in der Kategorie Box unter HEIGHT ❶ den Wert 190 eingeben. Dies entspricht der Höhe unseres Grafik-Segments. Die Breite brauchen wir nicht mehr einzustellen, da wir sie im .container-Bereich festgelegt haben, der alle Bereiche umschließt.

Setzen Sie außerdem alle Innenabstände (PADDING) ❷ und Ränder (MARGIN) ❸ auf 0. Dies ist später für die Positionierung der Navigation notwendig.

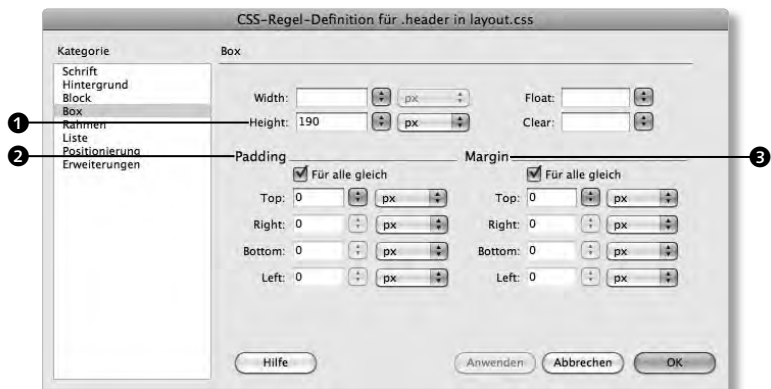


Abbildung 10.19 ▶
PADDING und MARGIN müssen auf 0 gesetzt werden.

4 Bearbeitung abschließen

Klicken Sie danach auf OK, um die Bearbeitung abzuschließen, und betrachten Sie das Ergebnis in der Live-Ansicht. Der Kopfbereich enthält jetzt das gewünschte Grafik-Segment. Es wird im

Moment noch vom Haupttitel und der Navigation überlagert. Dieses Problem werden wir weiter unten beheben.

▼ **Abbildung 10.20**
Das Ergebnis



10.3.4 Die CSS-Regel "h1"

Im Kopfbereich befindet sich noch das Wort *djay*, was jedoch nicht mehr notwendig ist, da im Hintergrundbild *header.jpg* bereits das Logo enthalten ist.

Wir sollten den Text der Hauptüberschrift dennoch nicht löschen, da er für Suchmaschinen und Lesesysteme für Sehbehinderte nützlich ist. Wir können ihn jedoch scheinbar zum Verschwinden bringen, indem wir die Texteinrückung wie im Folgenden beschrieben ganz weit nach links verschieben.

Fahrner Image Replacement

Der Trick mit dem Ausblenden der Überschrift durch eine Texteinrückung wird *Fahrner Image Replacement* (kurz *FIR*) genannt. In CSS gibt es zahlreiche Tricks, wobei die wichtigsten einen Namen besitzen.

Schritt für Schritt: CSS-Regel "h1" bearbeiten



1 Neue CSS-Regel für die Hauptüberschrift erstellen

Bisher hat es ausgereicht, vorhandene CSS-Regeln zu bearbeiten und an Ihre Bedürfnisse und Designvorgaben anzupassen. Da für die Hauptüberschrift aber bisher keine CSS-Regel existiert, müssen wir diese selbst anlegen. Markieren Sie dazu das Wort *djay* im Kopfbereich, und klicken Sie im CSS-STILE-Fenster auf das mit 4 markierte Symbol zum Erstellen einer neuen CSS-Regel.

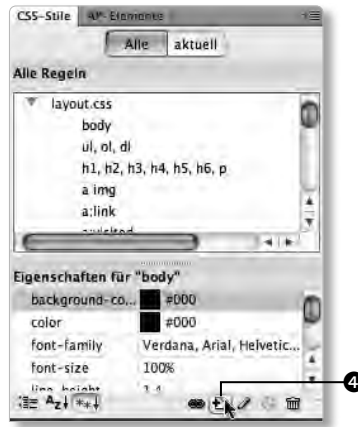


Abbildung 10.21 ►
Symbol zum Erstellen einer
neuen CSS-Regel 4

2 Eigenschaften für neue Regel festlegen

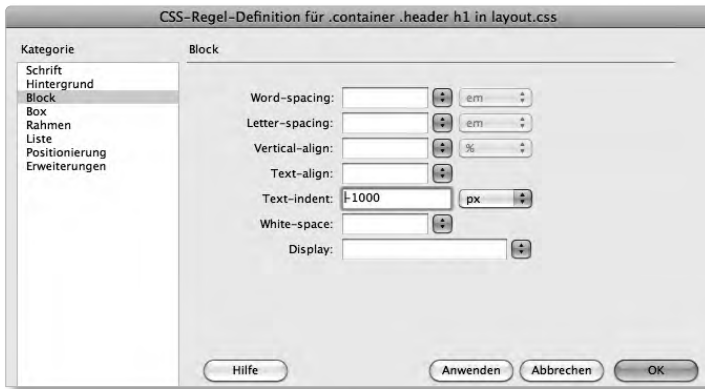
Das Design für die Überschrift wird durch die CSS-Regel h1 festgelegt. Im Dialogfenster wird der Selector-Name `.container .header h1` vorgeschlagen. Dies bedeutet, dass wir eine CSS-Regel für die Überschrift h1 anlegen, die sich im Bereich `.header` und `.container` befindet. Wählen Sie *layout.css* 5 aus, damit die neue CSS-Regel in der bereits existierenden CSS-Datei erstellt wird.



Abbildung 10.22 ►
Die Überschrift h1 im `.header`

3 Texteinrückung festlegen

Geben Sie in der Kategorie BLOCK im Feld TEXT-INDENT (Texteinzug) `-1000` ein. Dadurch wird der Text weit nach links aus dem Browserfenster hinaus verschoben.



◀ **Abbildung 10.23**
Die Regel-Definition

4 Bearbeitung abschließen

Klicken Sie danach auf OK, um die Bearbeitung abzuschließen. Die Hauptüberschrift überdeckt nun nicht mehr den Kopfbereich. Es wird jetzt nur noch der Schriftzug innerhalb des Bildes angezeigt.



▲ **Abbildung 10.24**
Nur noch die Schrift unter dem
Bild wird angezeigt. ■

10.3.5 Die CSS-Regel ".content"

Die CSS-Regel `.content` legt das Design für den Hauptbereich fest. Sie können hier zum Beispiel eine andere Schriftart oder -farbe festlegen. Für unser Übungsbeispiel ist keine Einstellung erforderlich.

10.3.6 Die CSS-Regel ".sidebar1"

Der rechte Bereich neben dem Hauptinhalt wird über die CSS-Regel `.sidebar1` festgelegt. Wir werden hier nur die Hintergrundfarbe entfernen.



Schritt für Schritt: CSS-Regel ".sidebar1" bearbeiten

1 Eigenschaften öffnen

Klicken Sie im Fenster **CSS-STILE** doppelt auf die CSS-Regel `.sidebar1`.

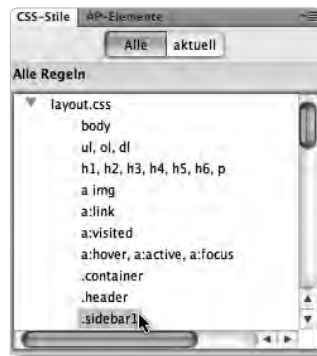


Abbildung 10.25 ▶
Die Sidebar wird nun bearbeitet.

2 Hintergrundfarbe entfernen

Löschen Sie den Farbwert im Feld **BACKGROUND-COLOR** 1 in der Kategorie **HINTERGRUND**.



Abbildung 10.26 ▶
Die Regel-Definition

3 Bearbeitung abschließen

Klicken Sie danach auf **OK**, um die Bearbeitung abzuschließen.



◀ **Abbildung 10.27**
Wir sind schon recht weit mit unserer Seite. ■

10.3.7 Die CSS-Regel ".footer"

Folgende Eigenschaften werden wir für die CSS-Regel `.footer` einstellen:

- ▶ Schriftgröße: 12 Pixel
- ▶ Textfarbe: weiß
- ▶ Hintergrundfarbe auf Schwarz ändern
- ▶ Hintergrundgrafik `footer.jpg` festlegen
- ▶ Hintergrundgrafik soll nicht gekachelt werden (keine Wiederholung)
- ▶ Abstände erhöhen

Schritt für Schritt: CSS-Regel ".footer" bearbeiten



1 Eigenschaften öffnen

Klicken Sie doppelt auf die CSS-Regel `.footer` im Fenster `CSS-STILE`.



◀ **Abbildung 10.28**
Jetzt geht es an den Footer.

2 Schriftfarbe

Da der Text auf schwarzem Hintergrund erscheinen soll, stellen wir die Textfarbe (COLOR) auf Weiß (#FFF) **2** ein. Wählen Sie für die Schriftgröße (FONT-SIZE) 12 px **1**.

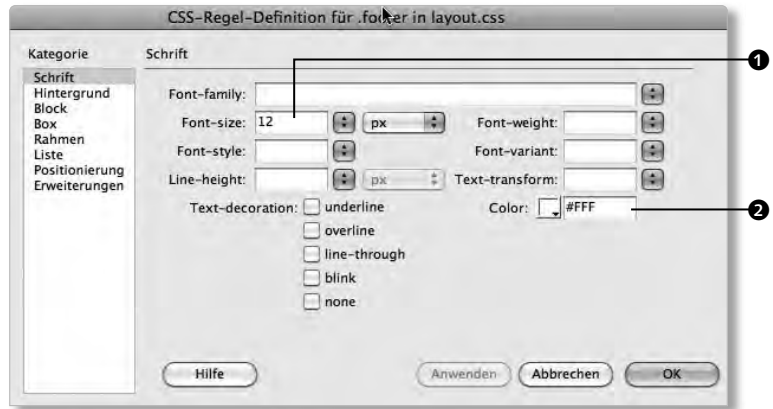


Abbildung 10.29 ►
Schriftgröße und -farbe einstellen

3 Hintergrund einstellen

Stellen Sie in der Kategorie HINTERGRUND **3** die Hintergrundfarbe auf Schwarz (#000). Wählen Sie anschließend das Hintergrundbild *footer.jpg* aus, und stellen Sie im Feld BACKGROUND-REPEAT den Wert *no-repeat* ein.



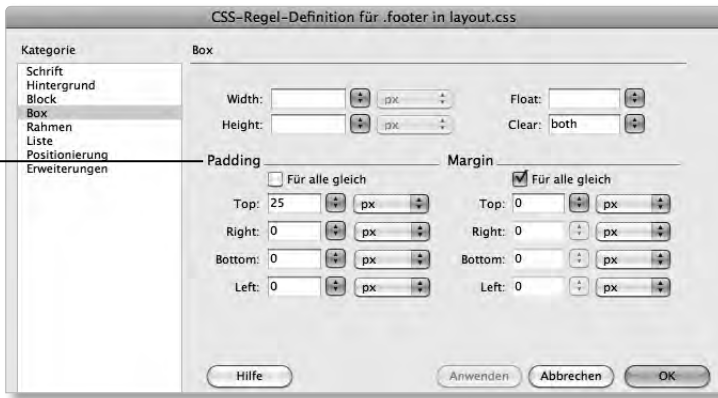
Abbildung 10.30 ►
Die CSS-Definition des Footers

4 Innenabstände und Ränder einstellen

Damit der Inhalt im Footer richtig positioniert wird, stellen Sie in der Kategorie Box die Innenabstände unter PADDING **4** wie folgt ein: Oben: 25, Rechts: 0, Unten: 0, Links: 0.

Achten Sie darauf, dass überall die Einheit px eingestellt ist. Nullwerte benötigen keine Einheit.

Setzen Sie außerdem die Ränder (MARGIN) auf 0. Am schnellsten geht das, wenn Sie die Checkbox FÜR ALLE GLEICH aktiviert lassen, dann müssen Sie nur für den ersten Wert die 0 eintippen.



◀ **Abbildung 10.31**

Auch hier müssen Sie bei MARGIN und PADDING eine 0 eintragen.

5 Bearbeitung abschließen

Klicken Sie danach auf OK, um die Bearbeitung abzuschließen. Der Text mit dem Copyright-Hinweis ist im Moment noch etwas unschön platziert. Das werden wir mit der nächsten CSS-Regel ändern.

▼ **Abbildung 10.32**

Live-Ansicht mit dem neu formatierten Footer



▲ **Abbildung 10.32**

Live-Ansicht mit dem neu formatierten Footer ■

10.3.8 CSS-Regel für die Links in der Fußzeile erstellen

Obwohl wir eine weiße Schrift für die Fußzeile eingestellt haben, werden die Links immer noch blau angezeigt, was auf einem schwarzen Hintergrund schlecht lesbar ist. Um die Farbe der Links einzustellen, muss eine neue CSS-Regel `.footer p a` angelegt werden, die die Farbe der Links ausschließlich in der Fußzeile verändern soll. Folgende Einstellungen werden wir vornehmen:

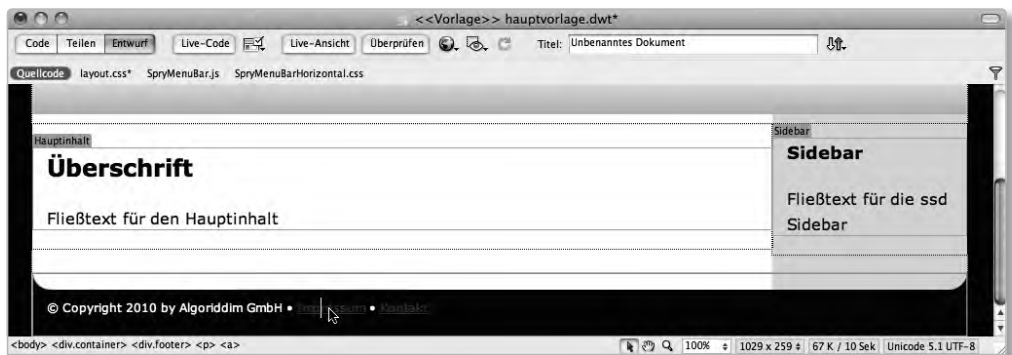
- ▶ Schriftfarbe auf Weiß setzen
- ▶ Unterstreichung deaktivieren



Schritt für Schritt: Neue CSS-Regel für Links in der Fußzeile erstellen

1 Einfügemarke positionieren

Positionieren Sie die Einfügemarke genau innerhalb eines Links in der Fußzeile. Dies ist nur möglich, wenn Sie die Live-Ansicht deaktiviert haben.



▲ **Abbildung 10.33**
Links in der Fußzeile

2 CSS-Regel erstellen

Um eine neue CSS-Regel zu erstellen, klicken Sie im Fenster **CSS-STILE** auf das Symbol 1.

3 Einstellungen für die neue CSS-Regel

Im folgenden Fenster **NEUE CSS-REGEL** brauchen Sie keine Änderungen vorzunehmen. Bestätigen Sie die Einstellung durch einen Klick auf die OK-Schaltfläche.



▲ **Abbildung 10.34**
Klicken Sie auf dieses Symbol.



◀ **Abbildung 10.35**
Eine weitere CSS-Regel

4 Farbe einstellen und Unterstreichung deaktivieren

Legen Sie die Textfarbe fest, indem Sie im Feld COLOR die Farbe Weiß (#FFF) wählen. Um die Unterstreichung zu deaktivieren, setzen Sie ein Häkchen neben NONE.



◀ **Abbildung 10.36**
Setzen Sie die Textfarbe auf Weiß (#FFF).

5 Fertig



◀ **Abbildung 10.37**
Die Beispielseite

Unser Layout ist nun fast fertig. Bis auf die Darstellung der Spry-Menüleiste stimmt das Layout genau mit dem von uns geplanten Design überein. Im nächsten Abschnitt werden wir nun noch das Aussehen der Navigation korrigieren, um das Layout der verschiedenen Bereiche auf der Beispielwebsite abzuschließen.

10.4 CSS-Regeln für die Navigation

Beim Einfügen des horizontalen Spry-Menüs hat Dreamweaver die CSS-Datei *SpryMenuBarHorizontal.css* angelegt. Damit die Navigation auch in unser Design passt, müssen wir zwei CSS-Regeln im Stylesheet *SpryMenuBarHorizontal.css* bearbeiten:

- ▶ Navigation an die richtige Stelle verschieben
- ▶ Hintergrundfarbe entfernen



Schritt für Schritt: CSS-Regeln für Navigation anpassen

1 CSS-Regeln für das Spry-Menü anzeigen

Blenden Sie zunächst durch einen Klick auf das Dreieck neben *layout.css* **1** die CSS-Regeln für dieses Stylesheet aus. Sie sollten nun die CSS-Klassen der Datei *SpryMenuBarHorizontal.css* sehen. Falls nicht, klicken Sie auf das Dreieck neben dem Dateinamen.

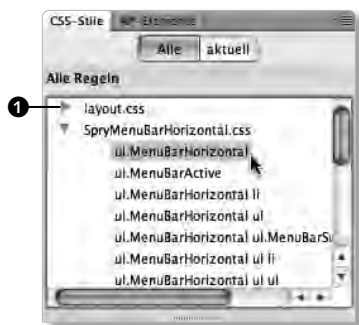


Abbildung 10.38 ▶
Die MenuBar wird gestylt.

2 Innenabstände ändern

Klicken Sie doppelt auf die CSS-Regel `ul.MenuBarHorizontal`, und deaktivieren Sie in der Kategorie **Box** unter **MARGIN (Rand)** die Checkbox **FÜR ALLE GLEICH** **2**. Geben Sie anschließend Folgendes ein:

- ▶ TOP: 110
- ▶ RIGHT: 0
- ▶ BOTTOM: 0
- ▶ LEFT: 0

Achten Sie darauf, dass bei 110 die Einheit auf *px* **3** eingestellt ist.
Klicken Sie anschließend auf OK.

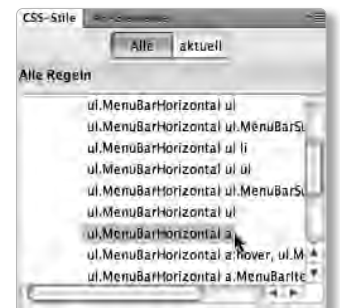
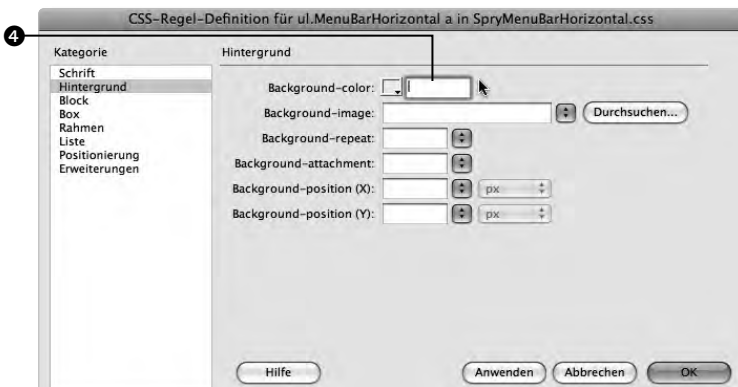


▲ **Abbildung 10.39**

Geben Sie diese Werte in das CSS-REGEL-DEFINITION-Fenster ein.

3 Hintergrundfarbe entfernen

Für die Hintergrundfarbe ist die CSS-Regel `ul.MenuBarHorizontal` zuständig. Klicken Sie doppelt auf diese Regel, und entfernen Sie den Farbcode im Feld `BACKGROUND-COLOR` **4** in der Kategorie `HINTERGRUND`. Klicken Sie anschließend auf OK.

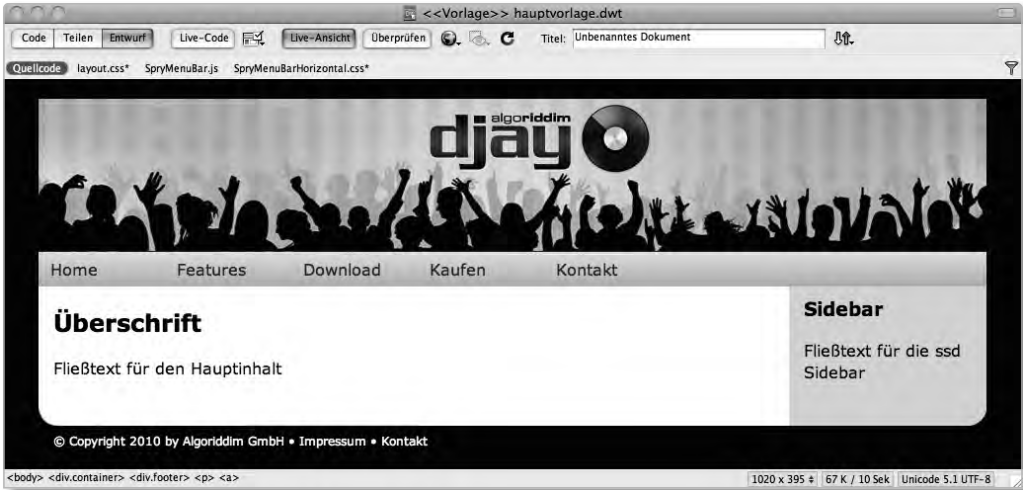


◀ **Abbildung 10.40**

Formatierung der Menu-Links

4 Speichern und testen

Zum Speichern wählen Sie DATEI • ALLE ZUGEHÖRIGEN DATEIEN SPEICHERN. Spätestens jetzt sollten Sie Ihr Ergebnis speichern und anschließend in verschiedenen Webbrowsern testen.



▲ **Abbildung 10.41**
Unsere gestylte Vorlage ■

Wenn Sie die Vorlage nun speichern, werden alle Seiten (*index.html*, *features.html* usw.) automatisch angepasst.

In diesem Kapitel haben Sie gelernt, wie Sie ein professionelles Layout in CSS umsetzen. Dank der Layoutvorlagen in Dreamweaver CS5 mussten wir nur einige CSS-Regeln bearbeiten, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen.



Kapitel 11

Websites testen, veröffentlichen und verwalten

So bringen Sie Ihre Website online

- ▶ Wie teste ich meine Website?
- ▶ Was ist FTP?
- ▶ Wie übertrage ich Dateien?
- ▶ Welche Vorteile bietet InContext Editing?

11 Websites testen, veröffentlichen und verwalten

Eine Website, die nur auf Ihrer lokalen Festplatte liegt, kann sich noch kein Surfer anschauen. In diesem Kapitel lernen Sie, Ihre Site auf einen Webserver zu übertragen, sie zu testen und in Dreamweaver zu verwalten.

11.1 Website im Browser testen

Bevor Sie eine fertige Website veröffentlichen, sollten Sie sie zuerst ausgiebig testen. Nehmen Sie sich dafür genügend Zeit. Vernachlässigt man die Testphase, treten schnell die folgenden Fehler auf:

- ▶ Die Website funktioniert nicht auf allen bekannten Webbrowsern.
- ▶ Bilder werden nicht angezeigt, weil die Verweise in der Webseite falsch angelegt sind.
- ▶ Links führen ins Leere oder zu Webseiten, die nicht mehr existieren.

11.1.1 Browservielfalt

Der wichtigste Arbeitsschritt ist der Test sämtlicher Webseiten in diversen Browsern. Webseiten, die nur in einem bestimmten Browser funktionieren, sind unprofessionell.

Besonders wichtig ist der Browser *Firefox* (<http://www.mozilla-europe.org>). Er läuft auf allen üblichen Betriebssystemen, hält sich an die Webstandards und weist fast keine Sicherheitslücken auf. Inzwischen verwenden immer mehr Benutzer diesen Browser. Erst wenn Ihre Webseiten in Firefox funktionieren, sollten Sie Tests in den anderen Browsern vornehmen. So ist gewährleistet, dass Sie zum Beispiel nicht irgendeine Fehlfunktion des Internet Explorers nutzen, die nicht den Webstandards entspricht und nicht in anderen Browsern funktioniert.

Tests sind essentiell.

Sie sollten Ihre Website daher nicht nur im Internet Explorer, sondern möglichst auch in den folgenden Browsern testen:

- ▶ Firefox
- ▶ Safari
- ▶ gegebenenfalls Opera

Der *Internet Explorer* ist unter Windows-Betriebssystemen bereits vorinstalliert und hat dadurch einen sehr hohen Marktanteil. Sie sollten Ihre Websites also unbedingt für die aktuellste Version (Internet Explorer 8) testen, die auch weitgehend Webstandards unterstützt. Da auch die Vorgängerversion 7 noch sehr weit verbreitet ist, sollten Sie Ihre Website auch in dieser Version des Browsers testen. Einige große Websites (u. a. auch Google) stellen die Kompatibilität zum alten Internet Explorer 6 ein, obwohl dieser noch verbreitet ist.

Da es inzwischen keinen aktuellen Internet Explorer für Mac OS X mehr gibt, sollten Mac-Anwender ihre Webseiten auch unter Windows testen.

Safari von Apple ist ein sehr schneller Browser, der sich wie Firefox an die Standards hält. Seit der Version 3 gibt es diesen Browser auch für Windows (<http://www.apple.com/de/safari-download>). Windows-Nutzer sollten ihre Webseiten sicherheitshalber trotzdem direkt auf einem Apple-Computer testen. In jedem Fall sollten Sie Safari bei Ihren Tests nicht außen vor lassen, denn gerade viele professionelle Anwender benutzen einen Mac.

Der Webbrowser *Opera* (<http://www.opera.com>) wird gerne von sogenannten Power Usern verwendet, die vor allem die Schnelligkeit und die besonderen Features dieses Browsers schätzen. Er ist jedoch nicht sehr weit verbreitet.

Der Webbrowser *Chrome* von Google (<http://www.google.com/chrome>) bietet ein schickes Design und komfortable Funktionen. Unter dieser Oberfläche wird jedoch für die Darstellung der Website die gleiche Technik verwendet wie bei Safari (siehe Abschnitt 2.7, »Webbrowser und Rendering Engines«).

Mehrere Internet Explorer

Der Internet Explorer lässt sich unter Windows normalerweise nur in einer Version installieren. Mit dem Programm *Multiple IE* können mehrere Internet-Explorer-Versionen gleichzeitig installiert werden. Die kostenlose Software kann von der Seite http://tredosoft.com/Multiple_IE heruntergeladen werden.

11.1.2 Browsershots

Unter der Adresse <http://browsershots.org> wird ein sehr praktischer Dienst angeboten, um eine Website in über 100 verschiedenen Browserversionen zu testen. Geben Sie einfach die Adresse Ihrer Website an, und klicken Sie die gewünschten Browserversionen an. Der Dienst erstellt daraufhin automatisch von jedem der ausgewählten Browser ein Bildschirmfoto.

Abbildung 11.1 ▶

Mit dem Webdienst <http://browsershots.org> können Sie von Ihrer Website Bildschirmfotos von über 100 Webbrow- sern anfertigen lassen.



Archiv

Auf der Website <http://browsers.evolt.org> findet man das größte Archiv aller Browser, die es jemals gab.

Internet Explorer für Mac

Mac-User (mit Intel-basier- ten Rechnern) können den Internet Explorer mit den Virtualisierungs-Programmen VMware, Parallels oder Vir- tualBox (kostenlos) verwen- den. Alternativ können Mac- Rechner auch direkt Win- dows XP oder Vista booten.

Allerdings dauert es meist über eine Stunde, bis alle Bildschirm- fotos angefertigt wurden. Auch kann man mit diesem Dienst nicht die Interaktivität (JavaScript) der eigenen Website testen. Es reicht jedoch aus, um zu sehen, ob das Layout der Website in den verschiedenen Browsern korrekt dargestellt wird.

11.1.3 Browservorschau einstellen

Dreamweaver bietet für den Browsertest eine Vorschaufunktion. Diese läuft zunächst nur mit bestimmten Browsern. Sie können die Voransicht aber auf weitere Browser ausdehnen. Diese müs- sen dann jedoch auf Ihrem System installiert sein.

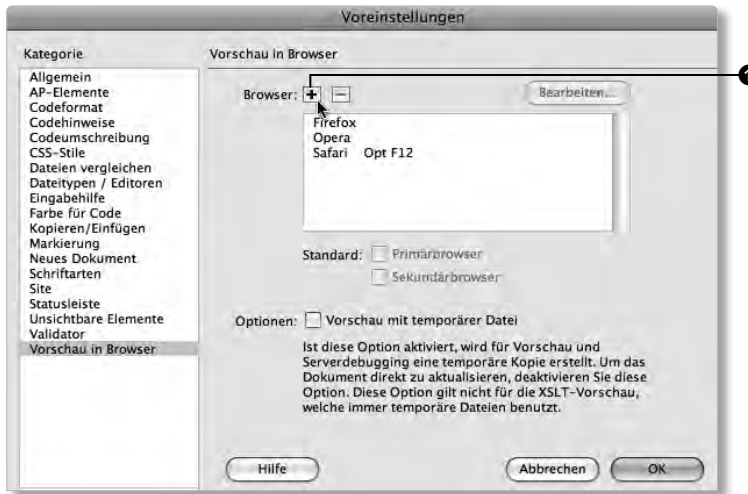
Beachten Sie, dass für die Vorschaufunktion in Dreamweaver unter Mac OS X nicht etwa der Internet Explorer als Standard ein- gestellt ist, sondern der Browser Safari von Apple.



Schritt für Schritt: Weitere Browser in die Vorschau- funktion einbinden

1 Browserliste bearbeiten

Wählen Sie zunächst den Menüpunkt DATEI • VORSCHAU IN BROW- SER • BROWSERLISTE BEARBEITEN aus. Es öffnet sich ein Dialogfen- ster, in dem alle Browser angezeigt werden, die Dreamweaver kennt. Klicken Sie dann auf das Pluszeichen **+**, um weitere Pro- gramme hinzuzufügen.



◀ **Abbildung 11.2**

Hier fügen Sie weitere Browser hinzu.

2 Browser auswählen

Die folgende Dialogbox erscheint. Klicken Sie hier auf DURCHSUCHEN, und wählen Sie auf Ihrer Festplatte die ausführbare Datei (unter Windows die .exe-Datei) des gewünschten Browsers aus.



◀ **Abbildung 11.3**

Name und ausführbare Datei auswählen

3 Primär- oder Sekundärbrowser einstellen

Wenn Sie PRIMÄRBROWSER wählen, kann die Vorschau einer Webseite mit diesem Browser einfach über die Taste `[F12]` (bzw. `[Alt] + [F12]` am Mac) erfolgen. Firefox sollte als Primärbrowser eingestellt sein, da er die Standards sehr gut unterstützt.

Wenn Sie SEKUNDÄRBROWSER wählen, kann der Browser über die Tastenkombination `[Strg] / [⌘] + [F12]` aufgerufen werden. Häufig wird der Internet Explorer oder Safari als Sekundärbrowser gewählt.

Wenn Sie weder Primär- noch Sekundärbrowser wählen, kann ein Browser zwar nicht über eine Tastenkombination aufgerufen werden, jedoch über das Menü `DATEI • VORSCHAU IN BROWSER`.

Klicken Sie auf OK, um einen Browser hinzuzufügen. ■

11.1.4 Website im Browser testen

Nachdem Sie die Einstellungen für die Browseransicht vorgenommen haben, drücken Sie zuerst die Taste **[F12]** bzw. die Kombination **[Alt] + [F12]** für den Primärbrowser und dann **[Strg] / [⌘] + [F12]** für den Sekundärbrowser, um Ihre Website darin zu testen.

Sie können die Vorschau im Browser auch über ein Menü im Dokumentenfenster ausführen, indem Sie auf das Erdkugel-Symbol **1** klicken und dann den gewünschten Browser aus der Liste auswählen.

Abbildung 11.4 ▼
Wählen eines Browsers für die Vorschau



Damit Sie für den Test der gesamten Website nicht jede Seite einzeln aufrufen müssen, ist es ratsam, die Homepage mit dem Namen *index.html* oder *index.htm* in der Vorschaufunktion zu öffnen. Ausgehend von dieser Seite können Sie über die Links in der Navigation auf alle Folgeseiten gelangen, wenn Ihre Website richtig aufgebaut ist.

11.1.5 Webseite im Adobe BrowserLab testen



Es ist wichtig, die Webseiten nicht nur auf verschiedenen Webbrowsern zu testen, sondern auch unter verschiedenen Betriebssystemen, da z. B. die Schriften teilweise unterschiedlich dargestellt werden.

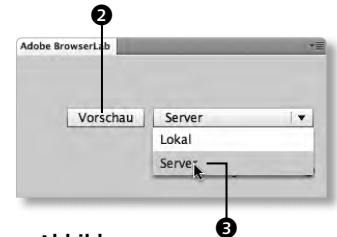
Mit der neuen Funktion ADOBE BROWSERLAB können Sie nun Ihre Webseiten auf anderen Betriebssystemen testen, ohne den Rechner (oder die virtuelle Umgebung) wechseln zu müssen.

Schritt für Schritt: Webseite in Adobe BrowserLab anzeigen lassen



1 Adobe-BrowserLab-Palette öffnen

Klicken Sie in der Palette ADOBE BROWSERLAB auf VORSCHAU **1**. Dreamweaver überträgt dann die Webseite zu Adobe, um die Website im BrowserLab anzuzeigen. Aufgrund der Datenmenge (Bilder) kann die Übertragung allerdings fehlschlagen. In diesem Fall sollte die Einstellung SERVER **2** in der Palette gewählt werden. Adobe lädt Ihre Website dann direkt vom Server. Dafür ist es jedoch erforderlich, dass Sie die Website vorher auf den Webserver per FTP übertragen haben.



▲ **Abbildung 11.5**
Palette ADOBE BROWSERLAB

2 Login

Für die Nutzung des BrowserLabs benötigen Sie einen kostenlosen Zugang, den Sie direkt auf der Seite einrichten können.

3 Wahl des gewünschten Webbrowsers

Im BrowserLab können Sie die diversen Webbrowser und Betriebssysteme auswählen, auf denen Ihre Webseite dargestellt werden soll.

▼ **Abbildung 11.6**
ADOBE BROWSERLAB in Aktion



11.1.6 Alle Hyperlinks testen

Nehmen wir an, Sie haben einen Link von der Webseite A zur Webseite X und von der Webseite B zur Webseite X erstellt. Spä-

ter stellen Sie fest, dass Sie die Webseite X nicht mehr benötigen, und löschen diese. Mit den Seiten A und B gibt es nun jedoch zwei Seiten, die einen Link zur nicht mehr existierenden Webseite X enthalten. Dreamweaver kann Sie mit einer Hilfsfunktion dabei unterstützen, solche Fehler zu identifizieren und zu reparieren.



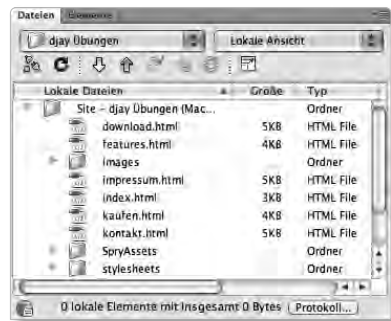
Schritt für Schritt: Links überprüfen

1 Website auswählen

Wählen Sie im Fenster DATEIEN (Menü FENSTER • DATEIEN) die Website aus, die Sie testen möchten (z. B. *djay Übungen*).

Abbildung 11.7 ►

Welche Seite wollen Sie überprüfen?



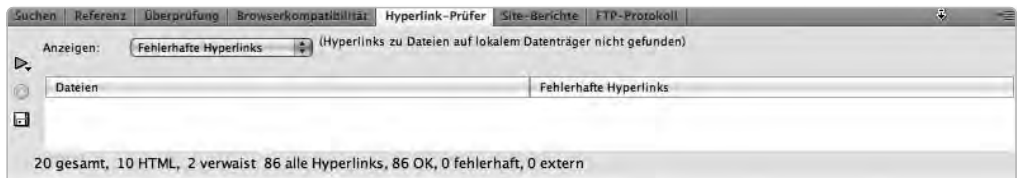
2 Alle Links der Site prüfen

Wählen Sie SITE • HYPERLINKS AUF DER GANZEN SITE PRÜFEN, um alle Seiten Ihrer Website zu testen.

Falls im Fenster keine Dateien angezeigt werden, sind alle lokalen Links intakt, und der Test ist für Sie beendet. Externe Links, die auf fremde Websites zeigen, werden hier nicht überprüft.

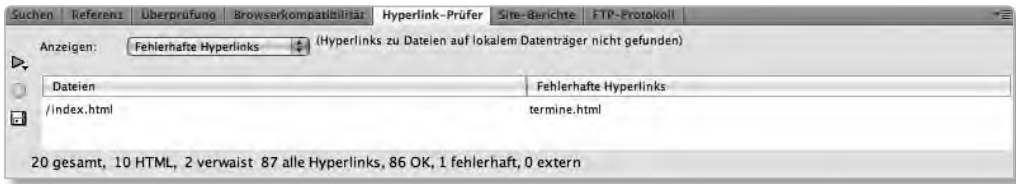
Abbildung 11.8 ▼

Hier erscheinen die getesteten Links.



3 Fehler korrigieren

Wird in der Liste der fehlerhaften Hyperlinks eine Datei angezeigt, klicken Sie diese doppelt an, um sie direkt in Dreamweaver zu öffnen. Korrigieren Sie den Fehler, indem Sie zum Beispiel die Verknüpfung entfernen oder zur korrekten Seite verlinken.

▲ **Abbildung 11.9**

Die fehlerhaften Links ■

11.1.7 Browserkompatibilität und Zugänglichkeit prüfen

Dreamweaver bietet neben der Hyperlink-Überprüfung auch eine Funktion zur Browserkompatibilitäts-Überprüfung an. Bei diesem Test überprüft Dreamweaver, bei welchen Webbrowsern es zu Darstellungsproblemen kommen kann. Leider läuft die Korrektur solcher Fehler nicht automatisch, so dass meist gute CSS-Kenntnisse benötigt werden.

Um die Browserkompatibilitäts-Überprüfung durchzuführen, wählen Sie im Dokumentfenster das Symbol **SEITE ÜBERPRÜFEN** und dann **BROWSERKOMPATIBILITÄT PRÜFEN** **1** aus.

▼ **Abbildung 11.10**

Browserkompatibilität prüfen



11.2 FTP-Übertragung konfigurieren

Als Nächstes wollen wir die fertig erstellte und getestete Website auf den Webserver Ihres Providers übertragen, um sie im WWW zu veröffentlichen. Eine Möglichkeit, Daten im Internet zu übertragen, bietet das *File Transfer Protocol* (FTP). Ihr Provider hält da-

SFTP

Die sicherere Variante *Secure FTP (SFTP)* wird auch von Dreamweaver unterstützt. Dieses Protokoll bietet u. a. den Vorteil, dass die Daten und damit auch das Passwort nur verschlüsselt übertragen werden.

für einen eigenen FTP-Server bereit. Um diesen zu kontaktieren und Daten dorthin zu übertragen, benötigen Sie besondere Zugangsdaten. Erfragen Sie diese bei Ihrem Provider.

Die Zugangsdaten für einen FTP-Server bestehen in der Regel aus:

- ▶ der Adresse des FTP-Servers (z. B. *ftp.provider.de*)
- ▶ einem Benutzernamen (in Dreamweaver auch *Anmeldung* genannt)
- ▶ einem persönlichen Kennwort
- ▶ einem Stammordner, auch *Root-Ordner* genannt, in dem Sie Dateien auf dem Server ablegen können

Um Dreamweaver dafür vorzubereiten, mit dem FTP-Server Ihres Providers Kontakt aufzunehmen und Daten dorthin zu übertragen, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor.



Schritt für Schritt: FTP-Server in Dreamweaver einrichten

1 Zu übertragende Site auswählen

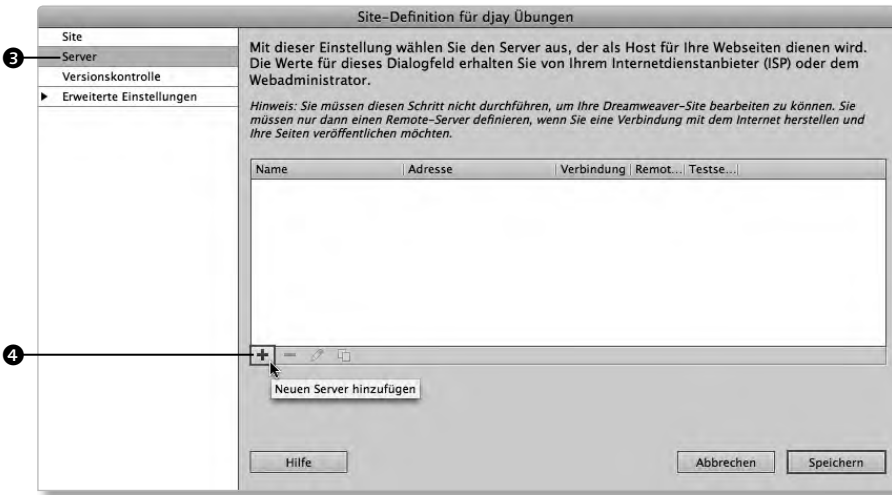
Wählen Sie **SITE • SITES VERWALTEN** aus, um eine Übersicht über die Sites zu erhalten. Klicken Sie zuerst die Site an, für die Sie die FTP-Einstellungen vornehmen möchten (in unserem Beispiel *djay Übungen*) ❶, und wählen Sie dann **BEARBEITEN** ❷.



Abbildung 11.11 ▶
djay Übungen bearbeiten

2 Erweiterte Einstellungen auswählen

Im folgenden Menü sehen Sie in der linken Spalte alle Einstellungskategorien für Ihre Site. Wählen Sie **SERVER** ❸ aus, und klicken Sie anschließend auf das Plus-Symbol ❹, um die FTP-Einstellungen für die Site vorzunehmen.



▲ **Abbildung 11.12**
Neuen Server hinzufügen

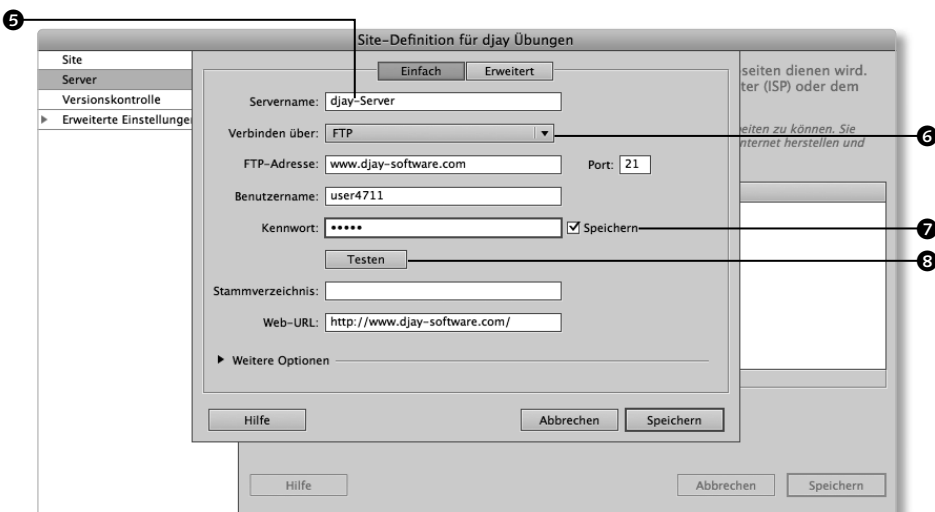
3 FTP-Benutzerdaten eingeben

Tragen Sie zunächst einen Servernamen **5** ein. Diesen Namen können Sie beliebig wählen.

Es gibt mehrere Techniken, um Dateien auf einen Webserver zu übertragen. Im Normalfall wählen Sie FTP oder SFTP **6**. Wenn sich Ihr Webserver allerdings im lokalen Netzwerk befindet, wählen Sie LOKAL/NETZWERK aus.

Tragen Sie im folgenden Fenster die Benutzerdaten ein, die Sie von Ihrem Provider erhalten haben. Damit Sie das Passwort nicht bei jeder Übertragung erneut eingeben müssen, klicken Sie ins Kontrollfeld **7** SPEICHERN **7**.

▼ **Abbildung 11.13**
Wählen Sie die Einstellungen Ihres FTP-Zugangs.



4 Einstellungen testen

Klicken Sie auf die Schaltfläche TESTEN **8**, um Ihre Einstellungen zu überprüfen. Dreamweaver stellt dann probeweise eine Verbindung zu dem angegebenen FTP-Server her.

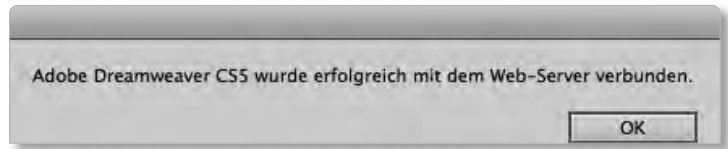


Abbildung 11.14 ►
Ein erfolgreicher Connect

5 Fertig

Klicken Sie auf OK, um die Einstellungen zu speichern. Die Vorbereitungen für die Übertragung der Website auf den Webserver sind nun abgeschlossen. ■

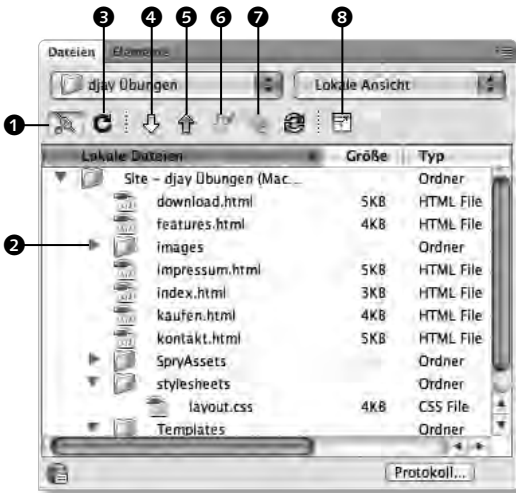
11.3 Übertragen der Site auf den Server

Die Verbindung zum Webserver ist nun vorbereitet und kann jederzeit hergestellt werden. Nun übertragen wir die Dateien auf den Server. Dreamweaver bietet dafür grundsätzlich drei verschiedene Methoden an:

- Übertragen einer gesamten Site oder einzelner Dateien über das Fenster DATEIEN: So können mehrere Dateien oder sogar die ganze Site auf einmal übertragen werden.
- Übertragung direkt aus dem Dokumentenfenster heraus: Hiermit können Sie das Dokument, das Sie gerade bearbeiten, direkt auf den Server übertragen.
- Mit der Funktion SITE SYNCHRONISIEREN werden die Dateien Ihrer Site mit denen des Webserver automatisch abgeglichen.

11.3.1 Übertragen über das Fenster »Dateien«

Die Palette DATEIEN zeigt den Website-Ordner und alle enthaltenen Dateien der Website an, wie zum Beispiel HTML-Seiten, Vorlagen und Bilder. Es handelt sich also um einen integrierten Explorer für Dateien Ihrer Website.



◀ **Abbildung 11.15**

Im Fenster DATEIEN sehen Sie alle Ordner und Dokumente der Site.

Wenn Sie den Inhalt eines Ordners anzeigen möchten, klicken Sie auf das graue Dreieck links neben dem Ordner ②. Das Verzeichnis klappt auf und zeigt alle enthaltenen Dateien an.

Mit dem Icon VERBINDUNG ZUM ENTFERNTEN HOST ① können Sie eine Verbindung zum FTP-Server herstellen.

Mit der Schaltfläche ③ können Sie die Ansicht im Bedienfeld DATEIEN aktualisieren. Dies ist zum Beispiel notwendig, wenn Sie ohne Dreamweaver, zum Beispiel mit dem Windows Explorer oder dem Finder, eine Datei zum Site-Ordner hinzugefügt haben.

Um die ausgewählten Dateien und Ordner vom Server auf den lokalen Rechner zu übertragen, wählen Sie den nach unten weisenden Pfeil ④. Um die Dateien bzw. Ordner auf den Webserver zu übertragen, klicken Sie auf den nach oben weisenden Pfeil ⑤.

Mit den Schaltflächen ⑦ und ⑥ können die Dateien ein- bzw. ausgecheckt werden. Ist eine Datei ausgecheckt, kann sie erst dann von jemand anders ausgecheckt und bearbeitet werden, wenn sie wieder eingecheckt worden ist. Mit diesen Funktionen wird sichergestellt, dass immer nur eine Person an einer Webseite arbeitet.

Das Fenster DATEIEN zeigt normalerweise nur die Dateien auf Ihrem eigenen Rechner an. Um jedoch auch gleichzeitig die Dateien auf dem FTP-Server einzublenden, klicken Sie auf das Icon ⑧ ganz rechts im Fenster. Das Fenster wird dann in der vergrößerten Ansicht geöffnet, in der im linken Bereich zusätzlich die Dateien auf dem FTP-Server angezeigt werden. Klicken Sie erneut auf das Icon, um in die normale Ansicht zurückzuwechseln.

Ein- und Auschecken aktivieren

Um die Ein- und Auschecken-Funktion zu aktivieren, müssen Sie in dem Fenster, in dem Sie bereits die FTP-Einstellungen für die Webseite vorgenommen haben, ein Häkchen bei EIN- UND AUSCHECKEN VON DATEIEN AKTIVIEREN setzen.

Abbildung 11.16 ▶
Anzeige der lokalen und entfernten Dateien



Im Folgenden werden wir unsere gesamte Website aus dem Bedienfeld DATEIEN auf den FTP-Server übertragen. Dafür sind nur wenige Schritte erforderlich.



Schritt für Schritt: Gesamte Website übertragen

1 Site auswählen

Öffnen Sie das Bedienfeld DATEIEN. Wenn es nicht sichtbar ist, blenden Sie es über FENSTER • DATEIEN ein.

Wählen Sie aus der Liste ❶ die Site aus, die Sie übertragen möchten. In unserem Übungsbeispiel ist dies *djay Übungen*.

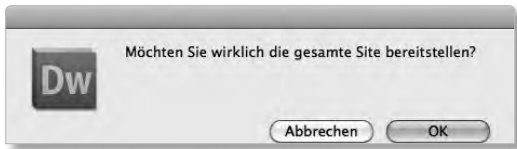


Abbildung 11.17 ▶
Die ausgewählten Dateien werden übertragen.

2 Daten auf den Server übertragen

Markieren Sie den obersten Ordner im Bedienfeld, und klicken Sie auf den nach oben weisenden blauen Pfeil ❷.

Es erscheint eine Dialogbox. Bestätigen Sie die Anfrage, indem Sie auf OK klicken. Diese Rückversicherung soll vermeiden, dass Sie aus Versehen die gesamte Website auf den Server übertragen.



◀ **Abbildung 11.18**

Sicherheitshalber fragt Dreamweaver noch einmal nach.

3 Übertragung prüfen

Die Übertragung der gesamten Website kann – abhängig von Ihrer Internetverbindung und der Größe der Site – einige Minuten dauern. Öffnen Sie danach einfach einen Browser, und geben Sie die Internetadresse ein. Wird Ihre Site hier auf dem neuesten Stand angezeigt, ist die Übertragung reibungslos verlaufen. Wird noch die alte Version angezeigt, leeren Sie zunächst den Cache Ihres Browsers und klicken dann auf AKTUALISIEREN. Wird die soeben übertragene Version Ihrer Site noch immer nicht angezeigt, überprüfen Sie alle Schritte der Übertragung und fragen zur Not bei Ihrem Provider nach. ■

11.3.2 Übertragung im Dokumentenfenster

Wenn Sie die gesamte Website bereits übertragen haben, kommt es sehr häufig vor, dass Sie noch Änderungen an der einen oder anderen Datei vornehmen möchten.

Schritt für Schritt: Einzelne Webseite übertragen



1 Webseite herunterladen und bearbeiten

Wenn auf dem Webserver eine neuere Version der Seite vorliegt als lokal auf Ihrem Rechner, müssen Sie die aktuellen Daten zunächst herunterladen. Klicken Sie dazu auf das Icon DATEI-VERWALTUNG ③, und wählen Sie aus dem Dropdown-Menü den Eintrag ABRUFEN ④ aus. Sie erhalten dann die neueste Version der Webseite.

Nehmen Sie dann mit den Dreamweaver-Werkzeugen die gewünschten Änderungen an der Seite vor.



Abbildung 11.19 ▶
Nach der Änderung wählen Sie dieses Menü.

2 Übertragen der einzelnen Webseite

Wenn Sie mit den Änderungen fertig sind und die Seite auf Ihrer Festplatte abgespeichert haben, können Sie sie direkt aus dem Dokumentenfenster heraus wieder auf den Server übertragen. Klicken Sie dafür einfach erneut auf die Schaltfläche DATEIVERWALTUNG ③, und wählen Sie dann BEREITSTELLEN ⑤.

3 Abhängige Dateien mit übertragen

In der folgenden Dialogbox werden Sie gefragt, ob auch von der Webseite abhängige Dateien mit übertragen werden sollen. Damit sind die im Dokument verwendeten Bilder, Flash-Filme oder externen Stylesheets (falls vorhanden) gemeint.

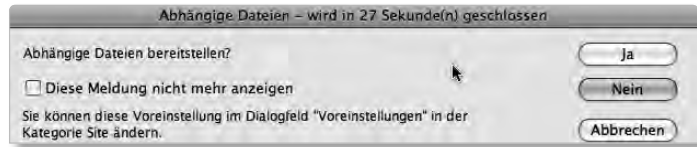


Abbildung 11.20 ▶
Sollen auch abhängige Dateien übertragen werden?

Immer abhängige Daten mit übertragen

Damit Sie nicht andauernd gefragt werden, ob Sie abhängige Dateien einschließen möchten, klicken Sie auf das Kontrollfeld DIESE MELDUNG NICHT MEHR ANZEIGEN und anschließend auf JA. Die Übertragung dauert mit dieser Einstellung aber in jedem Fall länger, vor allem, wenn Sie nur eine analoge oder ISDN-Verbindung zum Internet benutzen. Sie können diese Einstellung später auch wieder rückgängig machen.

Wenn Sie nur den Text einer Seite geändert haben, können Sie auf NEIN klicken. Wenn Sie ein neues Bild in das Dokument eingefügt oder ein Bild bearbeitet haben, klicken Sie auf JA.

Wenn Sie unsicher sind, klicken Sie am besten auf JA. Das kann zwar etwas länger dauern, aber Sie können dann sicher sein, dass die aktuellsten Dateien auf dem Server sind.

4 Fertig

Die einzelne Webseite ist auf den Server übertragen und eingecheckt. ■

11.3.3 Website synchronisieren

Bei den zwei bisher beschriebenen Methoden, eine komplette Website bzw. nur Teile davon auf den Server zu übertragen,

müssen Sie darauf achten, dass auch immer wirklich alle Dateien erfasst werden. Es kommt nicht selten vor, dass man kleine Änderungen an ein paar Seiten vorgenommen hat und dann unsicher ist, ob man auch wirklich alle wieder eingecheckt hat. Eine erneute Übertragung der gesamten Website über das Bedienfeld DATEIEN kann jedoch sehr lange dauern.

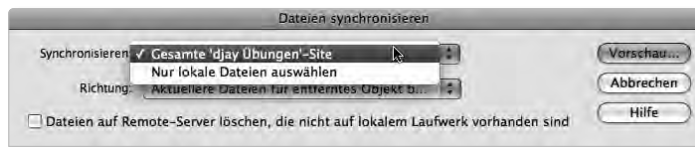
In einem solchen Fall hilft die Funktion SITE SYNCHRONISIEREN. Dreamweaver überprüft anhand des letzten Änderungsdatums und anhand der Größe jeder einzelnen Datei der Website, ob sie auf dem Webserver auch auf dem aktuellsten Stand ist. Falls nicht, wird sie automatisch mit übertragen. Um die Funktion zu nutzen, gehen Sie wie folgt vor:

Schritt für Schritt: Website synchronisieren



1 Ganze Site synchronisieren

Wählen Sie SITE • GANZE SITE SYNCHRONISIEREN. Es erscheint die Dialogbox DATEIEN SYNCHRONISIEREN. Um die gesamte Site abzugleichen, wählen Sie hier GESAMTE 'Sitename'-SITE aus. Aktivieren Sie diese Option nicht, werden nur ausgewählte Dateien einzeln synchronisiert.

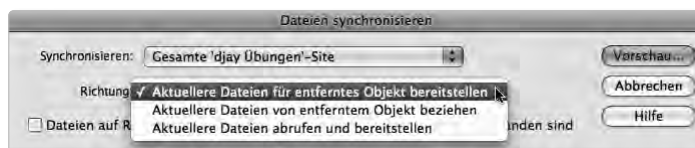


◀ **Abbildung 11.21**

Die ganze Website soll übertragen werden.

2 Richtung für Synchronisation festlegen

Geben Sie jetzt die RICHTUNG an, in der die Dateien übertragen werden sollen. Wählen Sie hier AKTUELLERE DATEIEN FÜR ENTFERNTES OBJEKT BEREITSTELLEN aus, um die Dateien von Ihrem lokalen Rechner auf den Webserver zu übertragen. Klicken Sie dann auf VORSCHAU.



◀ **Abbildung 11.22**

Legen Sie die Richtung fest.

3 Vorschau der Synchronisation

Dreamweaver überprüft nun, welche Dateien auf dem Webserver nicht mehr auf dem aktuellen Stand sind. Die Liste der Dateien wird im Vorschau-Fenster angezeigt. Sie können das Häkchen einzelner Dateien entfernen, um diese von der Übertragung auszuschließen. Klicken Sie auf OK, um die angezeigten Dateien zu übertragen.



Abbildung 11.23 ►
Das SYNCHRONISIEREN-Fenster

Ist Ihre Website online, ist es sicherlich von Vorteil, wenn sie von anderen Nutzern einfach gefunden werden kann. Wie Sie Ihre Website für Suchmaschinen optimieren, erfahren Sie in Kapitel 21, »Gesucht und gefunden bei Google«.

11.4 Website verwalten

Dreamweaver bietet die Möglichkeit, die Dateien Ihrer Site komfortabel zu verwalten. Im Bedienfeld DATEIEN (oder Menü FENSTER • DATEIEN) können Sie Dateien umbenennen, verschieben, kopieren, löschen und mehr, ähnlich wie im Windows Explorer oder im Finder beim Mac.

Sie sollten aber niemals Dateien direkt im Windows Explorer oder Finder umbenennen, verschieben usw., da dann die Links auf verschobene Seiten, Bilder und andere Objekte nicht mehr funktionieren. Wenn Sie zum Beispiel einen Link von der Seite *index.html* zur Seite *kontakt.html* erstellt haben und später die Datei *kontakt.html* in *kontakte.html* umbenennen, so führt der Link auf der Seite *index.html* ins Leere. Sie müssen dann den Link manuell korrigieren. Wenn Sie jedoch die Dateien im DATEIEN-Fenster von Dreamweaver umbenennen oder verschieben, korrigiert Dreamweaver alle Links automatisch.

Über die rechte Maustaste bzw. über Mausklick + **Ctrl** stehen Ihnen einige Funktionen für die Verwaltung der Dateien und Ordner zur Verfügung. Hier finden Sie die wichtigsten beschrieben:

► **BEARBEITEN • UMBENENNEN**

Ein Cursor blinkt im markierten Dateinamen. Geben Sie jetzt einen neuen Namen ein. Vergessen Sie dabei die Dateiendung nicht. Verwenden Sie für den Namen keine Umlaute, Leerzeichen oder sonstigen Sonderzeichen (außer Unterstrichen und Bindestrichen).

► **BEARBEITEN • LÖSCHEN**

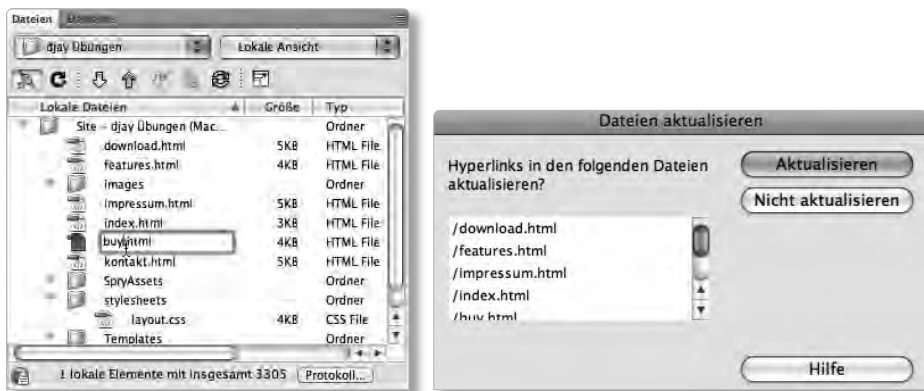
Die Datei ist dann verschwunden und kann nicht wiederhergestellt werden.

► **NEUER ORDNER**

Klicken Sie mit der rechten Maustaste den obersten Ordner an, und wählen Sie **NEUER ORDNER**. Geben Sie anschließend den neuen Namen für den Ordner ein.

Sie können auch Dateien verschieben: Ziehen Sie dafür eine Datei mit der Maus einfach in ein anderes Verzeichnis.

Wenn Sie eine Datei verändert haben (z. B. durch Umbenennen), fragt Dreamweaver in einem Dialogfenster nach, ob die Links in der betreffenden Datei und in den verlinkten Dateien automatisch korrigiert werden sollen. Klicken Sie dafür auf **AKTUALISIEREN**, damit Dreamweaver die Hyperlinks automatisch korrigiert.



Unsere Website befindet sich nun auf dem Webserver und kann von Surfern auf der ganzen Welt besucht werden. Sie können die Website immer wieder verändern und auf dem Server aktualisieren.

Stets mit Webserver synchronisieren

Beachten Sie, dass diese Änderungen nur an den Dateien auf Ihrer Festplatte durchgeführt wurden. Um die Änderungen auch auf dem Webserver vorzunehmen, übertragen Sie am besten die gesamte Site erneut. Somit ist sichergestellt, dass alle Änderungen auf dem Webserver übernommen wurden. Sie können dazu auch die oben beschriebene Funktion **SYNCHRONISIEREN** verwenden.

▲ **Abbildung 11.24**

Dieses Dialogfenster erscheint, wenn Sie zum Beispiel den Dateinamen verändert haben.

11.5 CMS mit Adobe InContext Editing

Wenn Sie Ihre Website mit Dreamweaver erstellen, hat das zunächst den Nachteil, dass Sie für jede Änderung an einer Webseite Dreamweaver öffnen, die Änderungen durchführen und anschließend die geänderten Seiten hochladen müssen. Mit dem neuen Adobe-InContext-Editing-Service können Sie online Änderungen an Ihrer Website vornehmen. Auf Ihrem Server müssen Sie dazu keine Content-Management-Software installieren, da die Änderungen von einem Adobe-Webserver ausgeführt werden. Der Nachteil ist jedoch, dass Sie auf dem Adobe-Webserver Ihren FTP-Zugang für Ihren Webserver hinterlegen müssen.

Um den Dienst nutzen zu können, müssen Sie folgende Schritte durchführen:



Schritt für Schritt: InContext Editing für Ihre Website einrichten

1 Bearbeitbaren Bereich festlegen

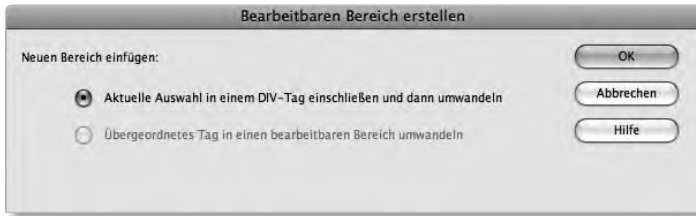
Öffnen Sie zunächst ein Dokument, das bearbeitbar sein soll. Wenn das für alle Webseiten unserer Site gelten soll, öffnen Sie die Hauptvorlage. Im folgenden Beispiel werden wir nur die Seite *features.html* bearbeitbar machen. Markieren Sie den Bereich, der bearbeitbar sein soll, und klicken Sie auf die Schaltfläche BEARBEITBAREN BEREICH ERSTELLEN in der EINFÜGEN-Palette in der Rubrik INCONTEXT EDITING.

Abbildung 11.25 ▼
InContext Editing



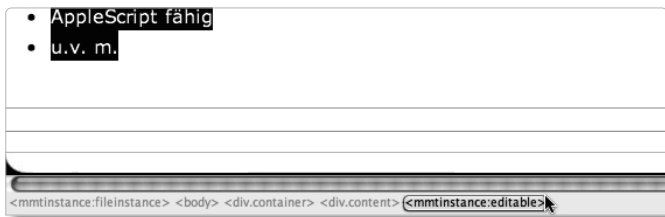
2 Bearbeitbaren Bereich erstellen

Da bearbeitbare Bereiche immer in einem Div-Tag eingeschlossen sein müssen, werden Sie gefragt, ob Dreamweaver für Sie automatisch den Bereich mit einem `<div>`-Tag umschließen soll. Bestätigen Sie die Dialogbox mit OK.



◀ **Abbildung 11.26**
Klicken Sie hier auf OK.

Falls eine Fehlermeldung erscheint, klicken Sie in der Fußzeile auf ein Tag, um den Bereich vollständig zu markieren.



◀ **Abbildung 11.27**
Markieren Sie den Bereich vollständig.

3 Einstellungen vornehmen

Im Eigenschaftsinspektor können Sie festlegen, welche Art der Formatierungen zulässig sind. Standardmäßig ist alles erlaubt. Soll nur der Text bearbeitbar sein, deaktivieren Sie alle Kontrollkästchen.

▼ **Abbildung 11.28**
Der Eigenschaftsinspektor



4 Speichern

Wenn Sie das Dokument speichern, werden Sie darauf hingewiesen, dass zusätzliche Dateien für das InContext Editing hinzugefügt worden sind. Diese Dateien müssen unbedingt übertragen werden, damit die Seite online bearbeitbar ist.

Abbildung 11.29 ▶

Auch die abhängigen Dateien müssen übertragen werden.

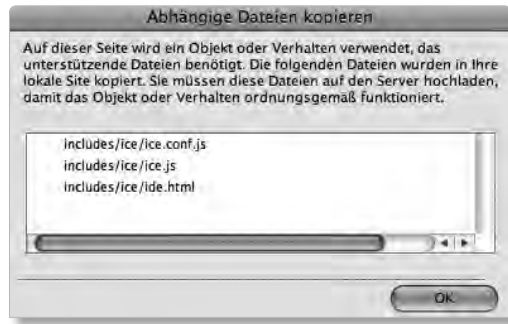


Abbildung 11.30
Einfaches Übertragen mit der Synchronisierungsfunktion

5 Übertragen der Website

Damit alle Dateien korrekt übertragen werden, wählen Sie am besten die Synchronisierungsfunktion.

6 Anmelden und Registrieren Ihrer Website

Um den Dienst InContext Editing zu nutzen, melden Sie sich zunächst kostenlos auf der Website <http://incontextediting.adobe.com> an und registrieren anschließend Ihre Website, indem Sie dem Link REGISTER WEBSITE folgen.

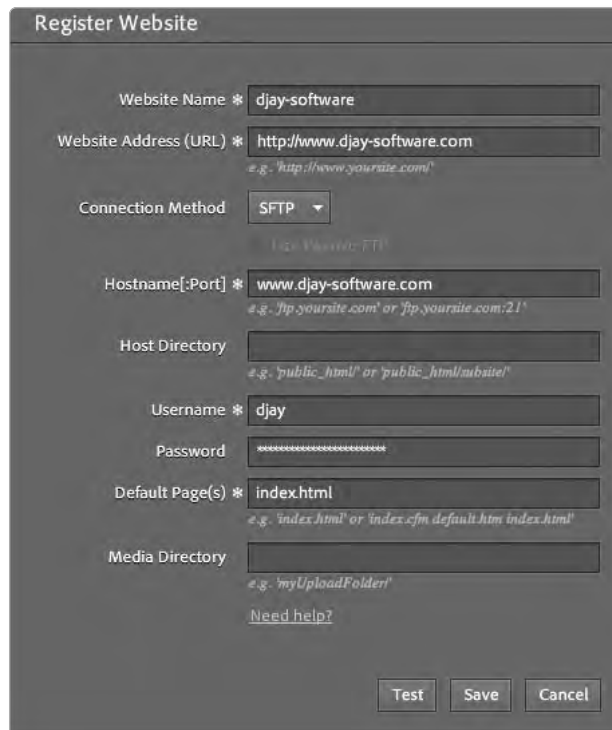


Abbildung 11.31 ▶
Das Dialogfenster REGISTER WEBSITE

Füllen Sie das Formular mit den gleichen Werten aus, die Sie auch schon in Abschnitt 11.2, »FTP-Übertragung konfigurieren«, vorgenommen haben. Tragen Sie zusätzlich im Feld DEFAULT PAGE(S) *index.html* ein. Bevor Sie auf die Schaltfläche SAVE klicken, sollten Sie auf TEST klicken und sich vergewissern, dass Ihre Einstellungen korrekt sind. Die Einrichtung von InContext Editing ist damit abgeschlossen. ■

Der schwierigste Teil ist nun geschafft. Im Folgenden werden Sie sehen, wie einfach es ist, Ihre Website online zu bearbeiten.

Schritt für Schritt: Inhalte online bearbeiten



1 Editierungs-Ansicht aktivieren

Öffnen Sie nun Ihre Webseite im Browser. Achten Sie dabei darauf, dass Sie sie nicht lokal öffnen, sondern über den Domainnamen. Mit der Tastenkombination **⌘** + **E** bzw. **Strg** + **E** schalten Sie in den InContext-Editing-Modus.

▼ **Abbildung 11.32**
Ihre Website online im Browser



2 Änderungen vornehmen

Sie können nun die bearbeitbaren Bereiche ändern und auch Formatierungen vornehmen.

Abbildung 11.33 ►
So können Sie die
bearbeitbaren Bereiche
ändern.



3 Speichern

Um die Änderungen zu speichern, klicken Sie zunächst auf die Schaltfläche **SAVE** und anschließend auf **DONE**.

4 Veröffentlichen

Ihre Seite ist damit jedoch noch nicht veröffentlicht, sondern befindet sich im sogenannten *Draft-Modus*. Um die Webseite zu veröffentlichen, klicken Sie auf **PUBLISH**.

Abbildung 11.34 ►
Nach dem Klick auf
PUBLISH

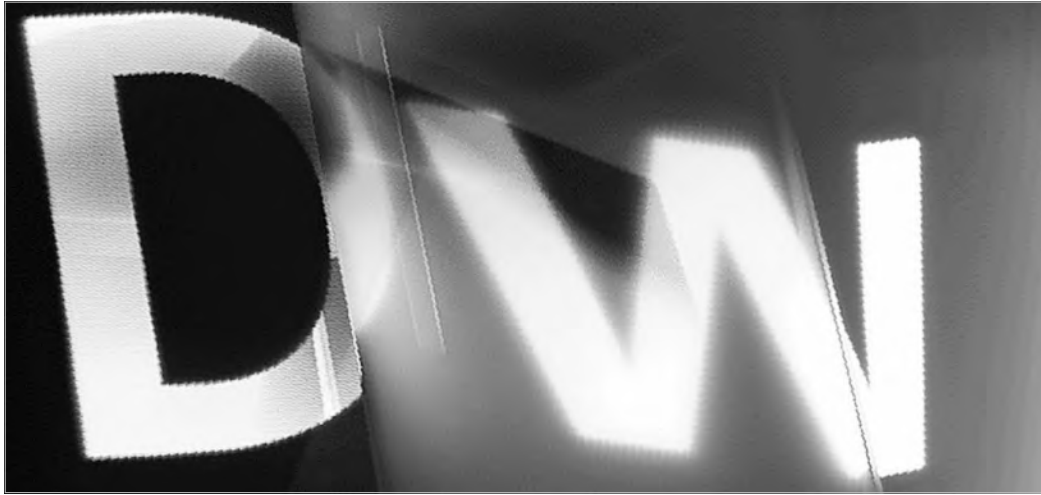


Sie sind also am Ziel angekommen und können jetzt selbst mit eigenen Projekten loslegen. In den folgenden Kapiteln lernen Sie, wie Sie bessere Seiten als bisher entwickeln, welche Möglichkeiten Dreamweaver CS5 dafür bietet und wie Sie diese effizient einsetzen.



Teil III

Dreamweaver im Detail



Kapitel 12

Texte eingeben und strukturieren

So erstellen Sie Überschriften, Absätze und Listen

- ▶ Wie füge ich Text in die Seite ein?
- ▶ Wie sollte ich meine Inhalte strukturieren?
- ▶ Wann verwende ich Überschriften, Absätze, Listen und Hervorhebungen?
- ▶ Wie importiere ich Texte aus Word?

12 Texte eingeben und strukturieren

Im Folgenden lernen Sie, wie Sie mit Dreamweaver Textinhalte für Ihre Webseiten erstellen, ordnen und mit HTML-Tags strukturieren. Erst in Kapitel 13, »Arbeiten mit CSS«, wird der Text mit Cascading Stylesheets formatiert und gestaltet.

12.1 Textinhalte erstellen

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie, wie Sie Texte und Sonderzeichen einfügen.

12.1.1 Text eingeben

Bevor Sie einen Text im Dokumentfenster eingeben, sollten Sie darauf achten, dass die Ansicht ENTWURF **1** aktiviert ist.

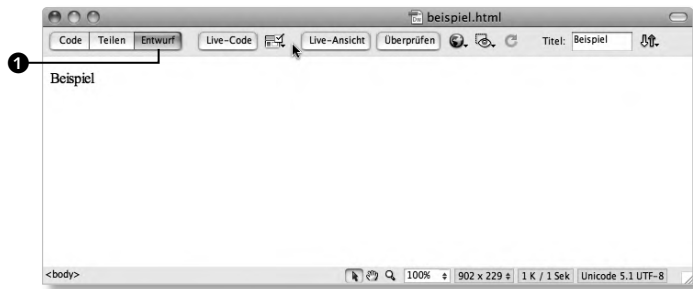
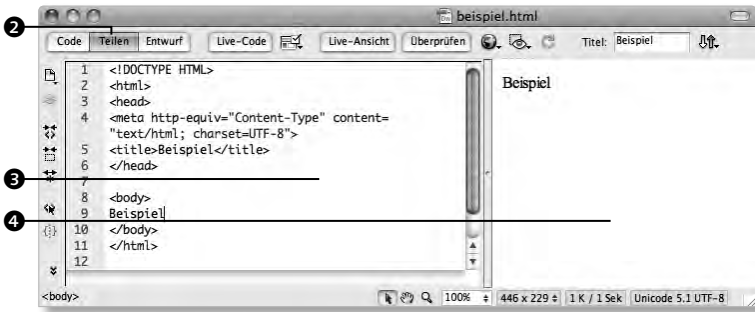


Abbildung 12.1 ►

Das Dokumentfenster in der Ansicht ENTWURF zeigt die Seite so, wie sie in etwa auch im Browser aussieht.

Alternativ können Sie auch in die Ansicht TEILEN **2** wechseln. In dieser Ansicht wird im linken Teil der HTML-Code **3** und im rechten Teil der Entwurf **4** angezeigt. Achten Sie unbedingt darauf, dass sich die Einfügemarke im Entwurfsbereich befindet, da wir hier nicht im Quelltext arbeiten möchten.

Die Teilen-Ansicht hat einen großen Vorteil: Geben Sie im rechten Bereich Inhalte ein oder bearbeiten diese, können Sie gleichzeitig im linken Bereich verfolgen, wie Dreamweaver Ihre Eingaben automatisch in HTML umsetzt.



▲ **Abbildung 12.2**

Das Dokumentfenster in der Teilen-Ansicht – links der HTML-Bereich und rechts der Entwurfsbereich.

Sie können nun mit der Eingabe eines Textes im Entwurfsbereich beginnen. Die einzelnen Elemente des Textes schauen wir uns jetzt an.

12.1.2 Sonderzeichen eingeben

In älteren Dreamweaver-Versionen wurden Sonderzeichen, wie zum Beispiel die deutschen Buchstaben ä, ü, ö und ß oder auch das Euro-Zeichen, bei der Eingabe automatisch in HTML-Entities umgewandelt. So schreibt man zum Beispiel *Müller* in HTML als `Mül;ler`.

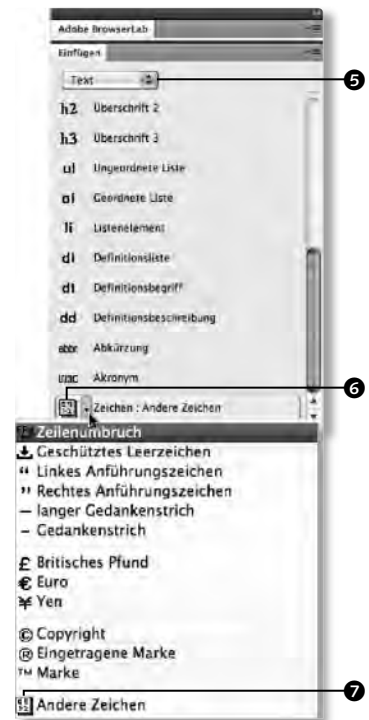
Dies ist jetzt nicht mehr notwendig, da Dreamweaver die HTML-Dokumente im sogenannten *Unicode-Zeichensatz* erstellt. Im Unicode-Format können fast alle Zeichen aller bekannten Schriftkulturen und Zeichensysteme eingegeben werden. Es können also nicht nur deutsche Umlaute, sondern zum Beispiel auch arabische Schriftzeichen direkt eingegeben werden (vorausgesetzt, Ihre Tastatur ist entsprechend eingestellt).

Sonderzeichen, die nicht über die Tastatur erreichbar sind, können Sie über **EINFÜGEN • HTML • SONDERZEICHEN** eingeben. Alternativ können Sie den Reiter **TEXT** 5 der **EINFÜGEN**-Palette aufrufen. Ein Klick auf das Dreieck des letzten Symbols 6 öffnet ein Menü mit einer Auswahl an Sonderzeichen.

Falls das gesuchte Sonderzeichen hier nicht eingetragen ist, können Sie über den Menüpunkt **ANDERE ZEICHEN** 7 das gewünschte Sonderzeichen in einem Fenster auswählen und einfügen.

HTML-Entities

Eine HTML-Entity stellt in HTML ein Sonderzeichen dar. HTML-Entities beginnen immer mit einem &-Symbol und enden mit einem Semikolon, wie zum Beispiel `€`. Auf diese Weise lassen sich viele internationale Symbole und Sonderzeichen auf Webseiten anzeigen.



▲ **Abbildung 12.3**

Über die Schaltfläche **ZEICHEN** können Sie die Sonderzeichen auswählen.



Abbildung 12.4 ▶
Über den Menüpunkt ANDERE ZEICHEN können Sie ein Sonderzeichen im Dialogfenster auswählen und einfügen.

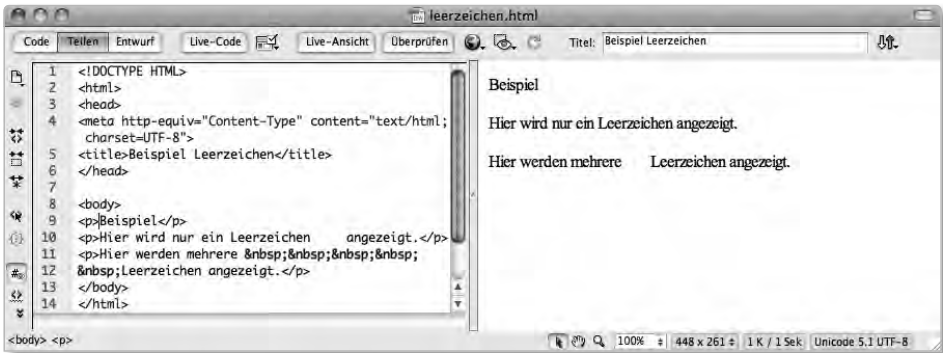
12.1.3 Leerzeichen eingeben

Die Eingabe eines normalen Leerzeichens geschieht wie in jedem Programm über die Leertaste. Die Eingabe von zwei Leerzeichen hintereinander lässt Dreamweaver allerdings nicht zu. Dies ist aber keine Beschränkung von Dreamweaver, sondern von HTML. Mehrere Leerzeichen oder sogar Zeilenumbrüche interpretiert ein Browser immer nur als ein Leerzeichen.

Für die Eingabe von mehreren Leerzeichen kann ein *geschütztes Leerzeichen* verwendet werden. Dazu wird in HTML die Entity ` ` verwendet. Im Webbrowser wird das Sonderzeichen einfach als Leerzeichen angezeigt. Damit können Sie beliebig viele Leerzeichen hintereinander eingeben.

Wählen Sie dazu im Menü EINFÜGEN • HTML • SONDERZEICHEN • GESCHÜTZTES LEERZEICHEN aus.

Abbildung 12.5 ▼
Anzeige mehrerer Leerzeichen hintereinander mit der HTML-Entity ` `;



12.2 Inhalte strukturieren

Die Verwendung von HTML zur Gestaltung von Texten wird nach wie vor von den Browsern unterstützt, ist jedoch veraltet und nach dem letzten HTML-Standard nicht mehr gültig. Insbesondere die Verwendung des ``-Tags ist nicht mehr zu empfehlen.

Im neuesten Standard XHTML wird HTML nur noch zum Strukturieren von Inhalten verwendet. Es wird also damit beschrieben, ob ein Text eine Überschrift, einen Absatz, eine Liste oder eine Tabelle darstellt. Mit Cascading Stylesheets (siehe Kapitel 13, »Arbeiten mit CSS«) kann man dann festlegen, wie die Überschriften, Absätze usw. aussehen sollen.

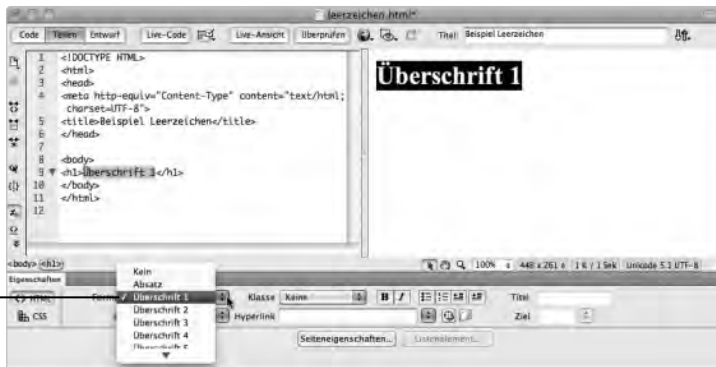
Im folgenden Abschnitt wollen wir uns den wichtigsten HTML-Befehlen zur Strukturierung von Texten widmen.

12.2.1 Überschriften

In HTML gibt es nicht nur ein Überschriften-Tag, sondern sechs verschiedene: `<h1>`, `<h2>`, `<h3>`, `<h4>`, `<h5>` und `<h6>`. Für die oberste Ebene, also die Überschrift erster Ordnung, sollten Sie in Ihrem Dokument `<h1>` verwenden. Für eine Überschrift, die der Hauptüberschrift direkt untergeordnet (also zweiter Ordnung) ist, wählen Sie `<h2>` usw.

Um einen Text in Dreamweaver als Hauptüberschrift zu strukturieren, klicken Sie auf `H1` im Reiter `TEXT` der `EINFÜGEN`-Palette oder wählen im Eigenschaftsinspektor unter `FORMAT` **1** die Option `ÜBERSCHRIFT 1`.

Überschriften können über den Eigenschaftsinspektor zudem linksbündig, zentriert oder rechtsbündig ausgerichtet werden.



Grafiken als Überschriften

Auf vielen Webseiten werden Grafiken als Überschriften verwendet. So können zum Beispiel besondere Schriftarten oder Effekte (wie Schlagschatten usw.) eingesetzt werden, was sich mit HTML entweder gar nicht oder nur schwer bewerkstelligen lässt. Dennoch kann beispielsweise für den Text eines Untertitels, der unterhalb der Überschriften-Grafik steht, das `<h2>`-Tag verwendet werden. Es muss dafür keine `<h1>`-Überschrift im Dokument existieren.

◀ **Abbildung 12.6**

Wahl des Überschriften-Formats im Eigenschaftsinspektor – `ÜBERSCHRIFT 1` entspricht dem HTML-Tag `<h1>`.


Abbildung 12.7 ▼

Alle Überschriftenformate in der Übersicht

Ohne Verwendung von Cascading Stylesheets werden die Überschriften 1 bis 6 vom Browser eigenständig formatiert. Später können Sie dann in der Stylesheet-Datei zum Beispiel ihre Größe und Schriftart ändern. Abbildung 12.7 zeigt Ihnen alle Überschriftenklassen an, die Formatierungen wie Größe, Schriftart und Farbe werden erst später mit Cascading Stylesheets definiert.





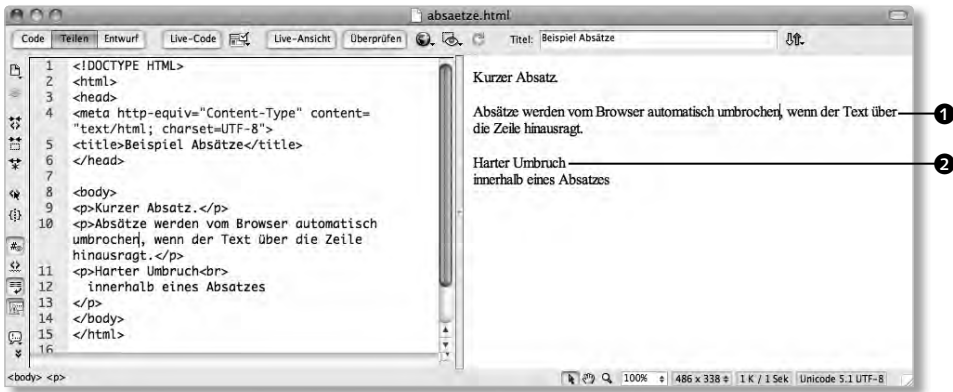
12.2.2 Absätze

Wenn Sie  betätigen, legt Dreamweaver automatisch einen Absatz mit doppeltem Zeilenumbruch an. In HTML wird ein Absatz vom HTML-Tag `<p>` umgeben. Ein Absatz kann einen oder mehrere Sätze oder beliebige viele HTML-Elemente und -Objekte enthalten.

Zwischen den Absätzen wird normalerweise immer eine Leerzeile eingefügt. Auch die Größe des Abstands wird nicht mit HTML, sondern mit Cascading Stylesheets eingestellt.

Im Webbrowser wird Text innerhalb eines Absatzes automatisch umbrochen, wenn die Fensterbreite des Browsers zu klein ist. Wird das Browserfenster wieder vergrößert, werden die Umbüche flexibel neu gesetzt. Man nennt diese anpassbaren Umbüche auch *weiche Umbüche* ❶.

Um an einer bestimmten Stelle innerhalb eines Absatzes einen Umbruch zu erzwingen, muss man die Tasten  und  gleichzeitig betätigen. Hierdurch wird das HTML-Tag `
` in den Quelltext eingefügt. Ein solcher Umbruch wird auf jeden Fall immer an derselben Stelle angezeigt, egal, wie groß das Browserfenster ist; er wird *harter Umbruch* genannt ❷.



▲ **Abbildung 12.8**
Drei Absätze im Dokumentenfenster – im letzten Absatz wurde mit dem `
`-Tag der Text hart umbrochen.

12.2.3 Einrückungen

Absätze können mit dem `<blockquote>`-Tag eingerückt werden. Dieses Tag wird üblicherweise für Zitate verwendet. Markieren Sie dazu den Absatz, und klicken Sie im Eigenschaftenspektor auf die Schaltfläche 4.

Um die Einrückung wieder rückgängig zu machen, klicken Sie auf die Schaltfläche 3 für die Ergänzung eines negativen Einzugs. Im Browser wird der Absatz dann um ca. 40 Pixel eingerückt. Über Cascading Stylesheets können Sie den Abstand später nach Ihren Wünschen einstellen.



▲ **Abbildung 12.9**
Das HTML-Tag `<blockquote>` rückt einen oder mehrere Absätze ein.

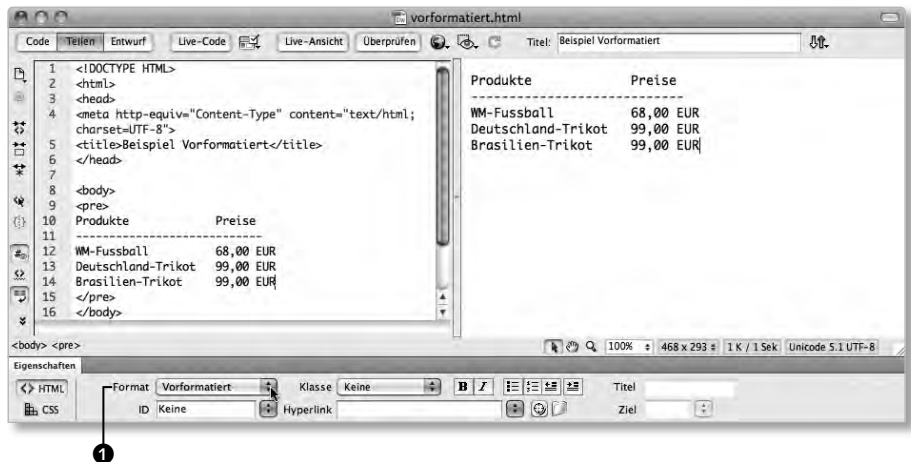
12.2.4 Vorformatierte Absätze

Diese Art des Absatzes eignet sich besonders, um HTML- oder Programmiercode anzuzeigen, und für Texte, die mit Leerzeichen angeordnet werden sollen, wie zum Beispiel einfache Texttabellen.

Alle gesetzten Tabulatoren, Leerzeichen und Leerzeilen in vorformatierten Absätzen werden von HTML exakt übernommen. Im Browser wird die Schriftart Courier für die Anzeige vorformatierter Absätze verwendet. Der Font hat eine feste Breite und entspricht somit der Quelltextanzeige in Entwicklungsumgebungen.

Abbildung 12.10 ▶
Ein Beispiel für vorformatierte Absätze

Um einen vorformatierten Absatz zu erstellen, wählen Sie im Eigenschaftsinspektor unter **FORMAT** **1** die Option **VORFORMATIERT** aus.



12.2.5 Listen

In HTML gibt es zwei Arten von Auflistungen:

- ▶ ungeordnete Listen, bei denen die Listenelemente nicht durch Zahlen, sondern durch Punkte gegliedert werden
- ▶ geordnete Listen, bei denen die Listenelemente durchnummeriert werden

Mit Cascading Stylesheets können Sie die Formatierung von Listen beeinflussen. So können Sie zum Beispiel die Nummerierung der geordneten Listen auf römische Zahlen umstellen oder die Kreise bei ungeordneten Listen durch kleine Grafiken ersetzen.



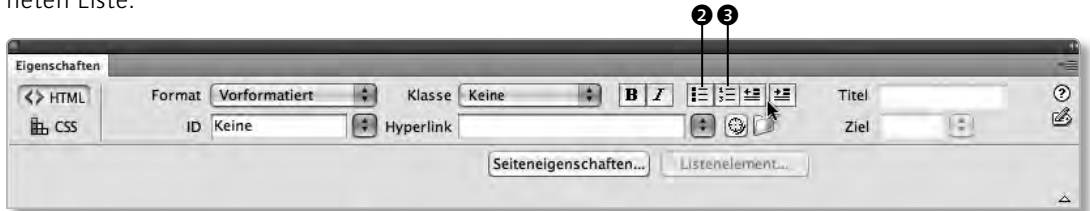
Schritt für Schritt: Erstellung einer Liste

1 Einfügemarke setzen

Positionieren Sie die Einfügemarke im Entwurfsbereich des Dokumentenfensters an einer beliebigen Stelle.

2 Listentyp bestimmen

Um eine Liste zu erstellen, klicken Sie im Eigenschaftenspektor entweder auf die Schaltfläche 2 zur Erstellung einer ungeordneten Liste oder auf die Schaltfläche 3 zur Erstellung einer geordneten Liste.

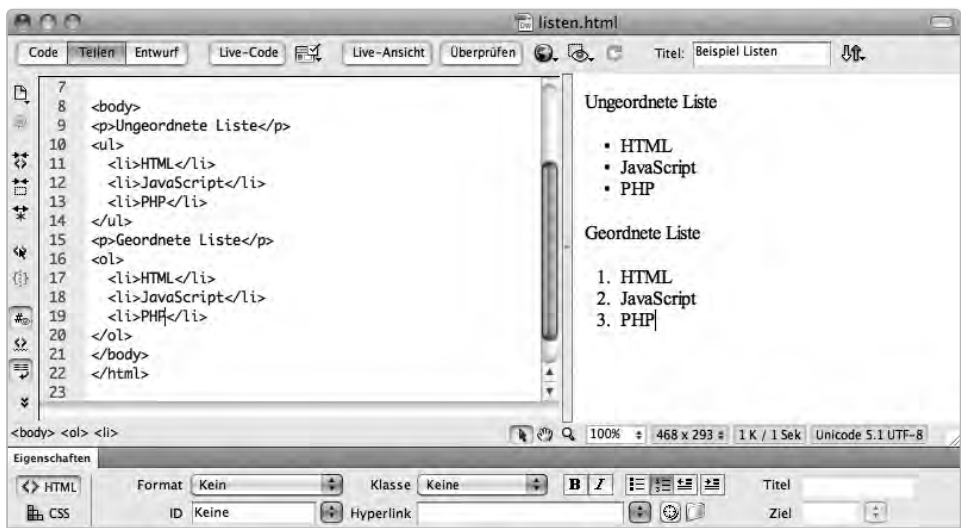


▲ **Abbildung 12.11**
Hier erstellen Sie Listen.

3 Elemente eingeben

Geben Sie nun den Text für das erste Listenelement ein. Wenn Sie drücken, wird ein neues Listenelement angefügt.

Um in die nächste Zeile zu wechseln, ohne ein neues Listenelement zu erstellen, drücken Sie gleichzeitig + .



▲ **Abbildung 12.12**
Per Eingabe wird ein neues Listenelement eingefügt.

4 Verschachtelte Liste einfügen

Um eine verschachtelte Liste anzulegen, rücken Sie den Text nach rechts ein, indem Sie im Eigenschaftenspektor auf die Schaltfläche 4 klicken.

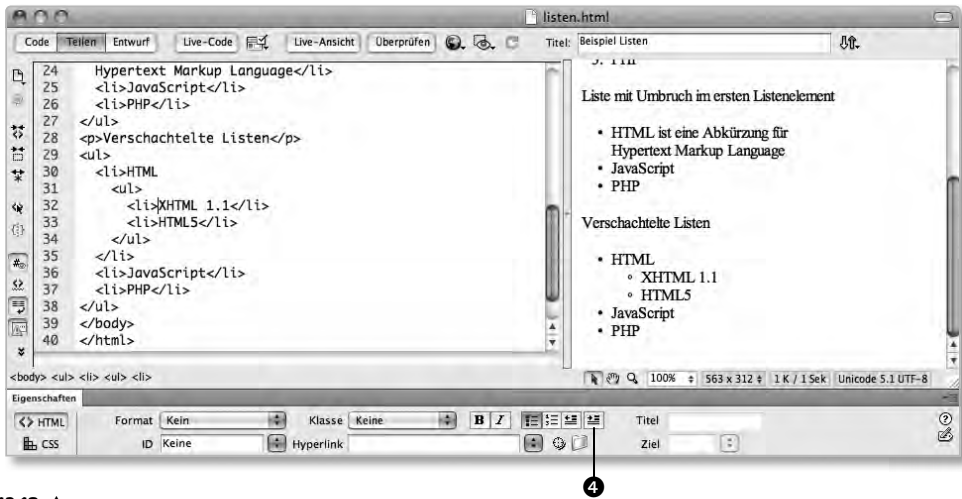



Abbildung 12.13 ▲
Verschachtelte Listen

5 Fertig

Wenn Sie zweimal  drücken, wird die Liste beendet und automatisch eine neue Absatzmarke erstellt. ■

12.2.6 Hervorhebungen

HTML stellt zum Hervorheben von Textstellen gleich zwei Möglichkeiten zur Verfügung. Markieren Sie den gewünschten Teil Ihres Textes, und klicken Sie auf die Schaltfläche B **1** bzw. I **2** im Eigenschaftensinspektor.

Mit dem ``-Tag wird der Textbereich stark hervorgehoben. Im Browser wird der Textbereich **fett** dargestellt, falls dem ``-Tag kein Cascading Stylesheet zugeordnet wurde, das die HTML-Formatierung überschreibt. Daher stammt auch die Bezeichnung der Schaltfläche: B steht für *bold* (Englisch für »fett«).

Mit dem ``-Tag wird der Textbereich hervorgehoben. Wenn Sie zu diesem Tag kein Stylesheet definieren, wird der Textbereich *kursiv* dargestellt. Auch hier spiegelt die Bezeichnung der Schaltfläche im Eigenschaftensinspektor die Darstellung im Browser wider: I steht für *italic* (Englisch für »kursiv«).

Abbildung 12.14 ▼
Mit der Schaltfläche B wird der markierte Bereich fett, mit der Schaltfläche I kursiv hervorgehoben.



Nachdem wir nun verschiedene Arten von Textinhalten in unseren Webseiten angelegt haben, werden wir uns im nächsten Kapitel anschauen, wie wir sie mit Cascading Stylesheets gestalten.

12.3 Importieren aus Word

Sehr häufig liegen Texte, die auf einer Webseite veröffentlicht werden sollen, bereits in Word vor. Es gibt mehrere Möglichkeiten, Word-Dokumente in Dreamweaver zu importieren.

12.3.1 Word-HTML optimieren

Word selbst bietet die Möglichkeit, Word-Dokumente ins HTML-Format zu exportieren. Sie können dann die exportierte HTML-Datei einfach in Dreamweaver über den Menüpunkt DATEI • ÖFFNEN aufrufen.

Auf den ersten Blick mag diese Funktion sehr praktisch sein. Beim näheren Hinsehen erkennt man jedoch schnell, dass der HTML-Code sehr viele unnötige Tags enthält. Dreamweaver bietet für einen solchen Fall eine sehr nützliche Funktion, die den HTML-Code aus Word optimiert. Wählen Sie BEFEHLE • WORD-HTML OPTIMIEREN aus, nachdem Sie die aus Word exportierte HTML-Datei geöffnet haben.

Da Sie in der Regel sämtliche Aspekte des Dokuments optimieren möchten, aktivieren Sie alle Optionen und klicken auf OK, um die Optimierung zu starten.



Tags `` und `<i>` nicht mehr erlaubt

Verwenden Sie nicht mehr die Tags `` für Fett- und `<i>` für Kursivschreibung. Der Unterschied zu den Tags `` und `` besteht darin, dass diese nicht die Formatierung im Namen festlegen. Das ``-Tag ist eine Abkürzung für *bold* und muss deshalb fett dargestellt werden. Das ``-Tag heißt einfach nur »stark«. Wie das interpretiert wird, ist den Browsern überlassen. Bildschirmleseprogramme für Blinde lesen diese Textstellen zum Beispiel etwas lauter vor.

◀ Abbildung 12.15

Mit der Word-HTML-Optimierungsfunktion wird unnötiger Ballast aus dem HTML-Code entfernt.

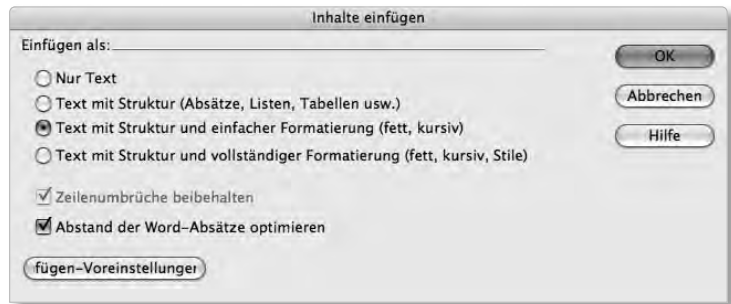
12.3.2 Texte aus der Zwischenablage einfügen

Wenn Sie statt eines gesamten Dokuments nur Textbereiche aus Word oder einem anderen Programm importieren möchten, können Sie dafür die Zwischenablage verwenden.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Programmen bietet Dreamweaver die Möglichkeit zu entscheiden, inwiefern die Formatierungen des Textes aus der Zwischenablage übernommen werden sollen. Wenn Sie **BEARBEITEN • INHALTE EINFÜGEN** wählen, stehen Ihnen dafür vier Optionen zur Verfügung.

Abbildung 12.16 ▶

Wie sollen Formatierungen eines Textes aus der Zwischenablage in Dreamweaver eingefügt werden?



Die Einstellungsmöglichkeiten werden an dem folgenden Beispiel einmal demonstriert. Angenommen, wir haben eine Tabelle mit einer Überschrift aus Word in die Zwischenablage kopiert.



Abbildung 12.17 ▲

Eine Tabelle mit Überschrift wird in Word über die Zwischenablage kopiert.

Wählen Sie **NUR TEXT**, wenn der Text ohne Formatierungen übernommen werden soll. Die Strukturen wie Tabellen und Listen werden in diesem Fall nicht übernommen.



◀ **Abbildung 12.18**
Die Word-Tabelle wurde mit der Option NUR TEXT eingefügt.

Um Strukturen wie Listen, Tabellen und Überschriften, nicht aber Formatierungen wie fett oder kursiv zu übernehmen, wählen Sie die Option TEXT MIT STRUKTUR. Wenn Sie das Beispiel betrachten, so erscheint es etwas widersprüchlich, dass die Überschrift fett dargestellt wird. Dies liegt jedoch daran, dass sie im Browser bzw. in Dreamweaver einfach standardmäßig größer und fett angezeigt wird.



◀ **Abbildung 12.19**
Die Word-Tabelle wurde mit der Option TEXT MIT STRUKTUR eingefügt.

Wenn Sie die Option TEXT MIT STRUKTUR UND EINFACHER FORMATIERUNG wählen, werden zusätzlich Formatierungen wie fett und kursiv beim Einfügen aus der Zwischenablage mit übernommen. Diese Option wird auch automatisch gewählt, wenn Sie den Befehl BEARBEITEN • EINFÜGEN verwenden.



◀ **Abbildung 12.20**
Die Word-Tabelle wurde mit der Option TEXT MIT STRUKTUR UND EINFACHER FORMATIERUNG übernommen.

Um auch Formatierungen wie Schriftart und Schriftgröße aus Word zu übernehmen, wählen Sie die Option **TEXT MIT STRUKTUR UND VOLLSTÄNDIGER FORMATIERUNG** aus.



Abbildung 12.21 ► Die Word-Tabelle wurde mit der Option **TEXT MIT STRUKTUR UND VOLLSTÄNDIGER FORMATIERUNG** eingefügt.

12.3.3 Stylesheets und Word

Dreamweaver versucht, die Formate von Word mit Cascading Stylesheets zu übernehmen, wenn Sie die Option **TEXT MIT STRUKTUR UND VOLLSTÄNDIGER FORMATIERUNG** wählen. Diese Stile werden jedoch nicht in einer getrennten Stylesheet-Datei gespeichert, sondern direkt im eingefügten Text mit dem Style-Attribut. Dies sollte man aber nach Möglichkeit unterlassen, da interne Stylesheets schnell zu fehlerhaften Formatierungen führen. Die beste Methode für das Einfügen ist daher die Option **TEXT MIT STRUKTUR UND EINFACHER FORMATIERUNG**.



Kapitel 13

Arbeiten mit CSS

So gestalten Sie Seiten mit Cascading Stylesheets

- ▶ Wie erstelle ich CSS?
- ▶ Wie gehe ich mit CSS-Stilen um?
- ▶ Wie verschiebe ich CSS-Stile?
- ▶ Welche fortgeschrittenen Techniken gibt es?

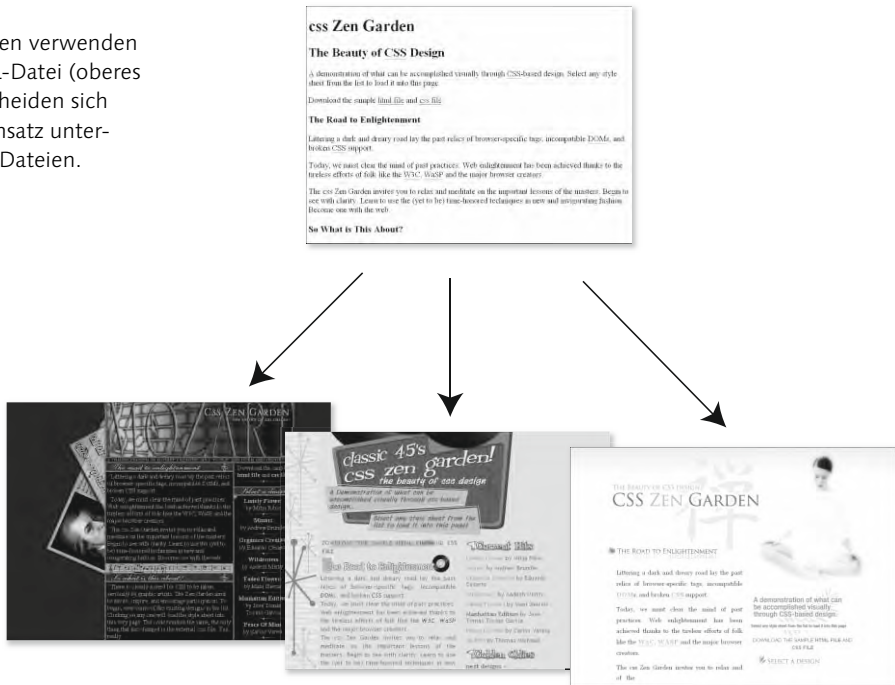
13 Arbeiten mit CSS

In Kapitel 10, »Das Design festlegen«, haben Sie bereits intensiv mit CSS gearbeitet, um das Design für die Beispielwebsite zu erstellen. In diesem Kapitel werden wir noch tiefer in die Welt von CSS eindringen.

13.1 Was sind Cascading Stylesheets?

Zur Formatierung von Seitenelementen wurde früher HTML eingesetzt. Heute benutzt man dafür CSS (Cascading Stylesheets). Mit dieser Sprache können Sie sogenannte *CSS-Stile* oder *CSS-Regeln* anlegen, die die Formatierung einzelner Elemente oder auch Tags übernehmen.

Abbildung 13.1 ▶ Alle drei Webseiten verwenden die gleiche HTML-Datei (oberes Bild) und unterscheiden sich nur durch den Einsatz unterschiedlicher CSS-Dateien.



Man kann CSS entweder nur für die Formatierung der Schrift oder auch für das gesamte Layout einer Website einsetzen. Vieles ist damit möglich. Die hohe Kunst des CSS-Designs kann man auf der Website <http://www.csszengarden.com> von Dave Shea bewundern. Der Autor zeigt dort, wie man nur durch Austausch der Stylesheets das Design völlig verändern kann. Die HTML-Datei, die nur die Struktur (wie Überschriften und Absätze) und den Inhalt der Seiten enthält, bleibt dabei unverändert.

Bei CSS-Websites ist die Verwendung von Tabellen zum Erstellen des Layouts absolut tabu.

Das Layout wird allein durch die CSS-Datei definiert.

Das hat folgende Vorteile:

- ▶ Erfüllung der aktuellen Webstandards zu 100% (siehe <http://w3c.org>)
- ▶ Redesign allein durch Austausch der CSS-Datei möglich
- ▶ HTML-Datei erheblich kleiner, dadurch schnellerer Aufbau der Seite
- ▶ Druckversion kann ein ganz anderes Aussehen haben
- ▶ Suchmaschinen können die Inhalte der Webseite besser erfassen
- ▶ Site ist barrierefrei (und zum Beispiel für Vorlesesysteme geeignet)

Literaturhinweise

Da CSS ein komplexes Thema ist, sollten Sie weitere Bücher zu Rate ziehen. Folgende weiterführende Bücher zum Thema CSS kann ich Ihnen empfehlen:

- ▶ »Einstieg in CSS« von Elisabeth Wetsch, Galileo Computing
- ▶ »Fortgeschrittene CSS-Techniken« von Ingo Chao und Corina Rudel, Galileo Computing
- ▶ »CSS-Praxis« von Kai Laborenz, Galileo Computing
- ▶ »Der CSS-Problemlöser« von Rachel Andrew, dpunkt.verlag
- ▶ »Zen und die Kunst des CSS-Designs« von Dave Shea, Addison-Wesley

13.1.1 Externe und interne CSS

Stile können sowohl innerhalb (intern) einer Webseite definiert werden als auch außerhalb (extern) in einer extra dafür angelegten Stylesheet-Datei. *Interne Stile* sind nur innerhalb der Webseite gültig, in der sie angelegt wurden. Ihr Einsatz ist zum Beispiel sinnvoll, wenn eine Überschrift nur auf einer Webseite blau dargestellt werden soll.

Externe Stile, die für mehrere Webseiten gelten sollen, werden nicht in einer Webseite, sondern in einer separaten Stylesheet-Datei definiert.

Die Erstellung von internen Stilen ist in Dreamweaver CS5 sehr einfach. Wie alle anderen Einstellungen für HTML-Elemente können auch sie über den Eigenschaftsinspektor vorgenommen werden.

Abbildung 13.2 ▶

Der interne Stil für `<h1>` gilt nur für Überschriften auf der Webseite, in die er eingebunden wird.



Interne und externe CSS kombinieren

Es ist auch möglich, interne und externe Stylesheets zusammen zu verwenden. Wenn ein Stil sowohl im internen als auch im externen Stylesheet definiert wird, hat immer der interne Stil Vorrang. Wenn zum Beispiel das `<h1>`-Tag in der externen Stylesheet-Datei als grau und intern als blau definiert wird, so wird die Überschrift in blauer Schrift angezeigt.

Externe Stylesheets werden in einer separaten Datei formuliert und auf dem Webserver abgelegt. Der Vorteil daran ist, dass sie ganz einfach in mehreren Webseiten eingesetzt werden können. Gleichzeitig wirken sich Änderungen in der CSS-Datei automatisch auf alle betroffenen Webseiten aus. Angenommen, Sie möchten die Farbe aller Überschriften Ihrer Website von Grün in Grau ändern, so müssen Sie nur den CSS-Stil in der Stylesheet-Datei anpassen.



Abbildung 13.3 ▶

Oben sehen Sie den Link zu einer separaten CSS-Datei, in der die Stile für das HTML-Dokument extern gespeichert werden.

13.1.2 CSS in Vorlagen einsetzen

Interne Stile beziehen sich normalerweise immer nur auf ein Dokument. Wenn Sie sie jedoch in eine Vorlage integrieren, werden sie auf alle Webseiten übertragen, die auf der Vorlage basieren.

13.1.3 Methoden zur CSS-Erstellung

In Dreamweaver gibt es verschiedene Möglichkeiten zur Erstellung von Cascading Stylesheets:

► **Manuell im Quelltext**

In der Quelltext-Ansicht können Sie Stile selbst manuell eingeben. Dafür sind sehr gute Kenntnisse in CSS erforderlich. Die Methode wird in diesem Buch nicht behandelt, da wir uns hier nur über die weniger aufwendigen Menüs bewegen wollen.

► **Im Bedienfeld »CSS-Stile«**

Im Fenster CSS-STILE können sowohl interne als auch externe Stile angezeigt und verwaltet werden. Diese Methode ist die optimale, um Stile in Dreamweaver zu erstellen und zu bearbeiten.

► **Im Eigenschaftsinspektor**

Über das Fenster EIGENSCHAFTEN können neue Stile sehr einfach durch die Definition von Schriftfarben und Schriftgrößen erstellt werden. In Dreamweaver CS5 wurde der Eigenschaftsinspektor stark erweitert.

► **In den Seiteneigenschaften**

Über das Menü MODIFIZIEREN • SEITENEIGENSCHAFTEN können Sie komfortabel Hintergrundfarbe, Standardschriftart und Hyperlink-Stile einstellen. Auch bei dieser Methode werden die Stile nur intern angelegt.

Am einfachsten ist es, Stile zunächst nur über den Eigenschaftsinspektor und die Seiteneigenschaften zu erstellen. Wenn Sie mit der Zeit etwas mehr Erfahrung mit CSS gesammelt haben, können Sie die Stile über das Bedienfeld CSS-STILE verwalten.

13.2 CSS für Einsteiger

Wir werden für die Erstellung von CSS-Stilen zunächst ausschließlich den Eigenschaftsinspektor und die Funktion MODIFIZIEREN • SEITENEIGENSCHAFTEN verwenden. HTML- oder CSS-Kenntnisse sind dafür nicht erforderlich.

Die Stile werden intern abgespeichert. Glücklicherweise besteht in Dreamweaver CS5 auch die Möglichkeit, interne Stile in externe zu exportieren. Sie können die Formatierungen somit später auch für eine ganze Website gültig machen. Wir werden am Ende dieses Kapitels genauer darauf eingehen.

CSS automatisch erzeugt

Schon in der Version 1.0 gab es in Dreamweaver den Menüpunkt MODIFIZIEREN • SEITENEIGENSCHAFTEN. Bis einschließlich Dreamweaver MX (Version 6) wurden die Einstellungen, die der Anwender dort vornahm, im <body>-Tag als Attribute abgespeichert. Diese Methode hat aber mehrere Nachteile, zum Beispiel kann damit nicht die Textgröße oder Schriftart festgelegt werden. Seit Dreamweaver MX 2004 (Version 7) werden die Seiteneigenschaften automatisch als interne Stylesheets angelegt.

**Abbildung 13.4 ▶**

Eine leere HTML-Seite erzeugen

Blindtextgenerator

Grafiker und Webdesigner setzen gerne sogenannten Blindtext ein, wenn die Texte noch nicht vorliegen. Somit können Sie bereits am Layout mit einem Beispieltext arbeiten. Auf der Website <http://www.blindtext-generator.de> können Sie Blindtexte sehr komfortable generieren lassen.

13.2.1 CSS über Seiteneigenschaften

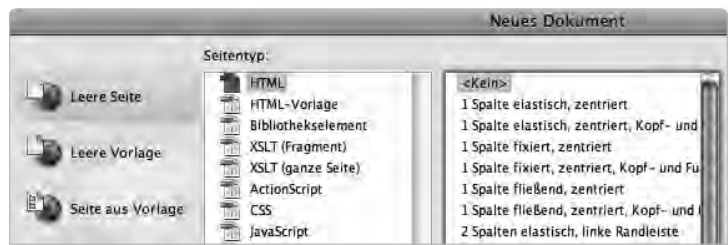
Die wichtigsten Stile werden in Dreamweaver über die Seiteneigenschaften (Menü MODIFIZIEREN • SEITENEIGENSCHAFTEN) definiert. Folgende Eigenschaften können dort eingestellt werden:

- ▶ Schriftart, Schriftfarbe und Schriftgröße
- ▶ Hintergrundfarbe und Hintergrundbild sowie Einstellungen des Seitenrands
- ▶ Hyperlink-Stile und Rollover-Effekte

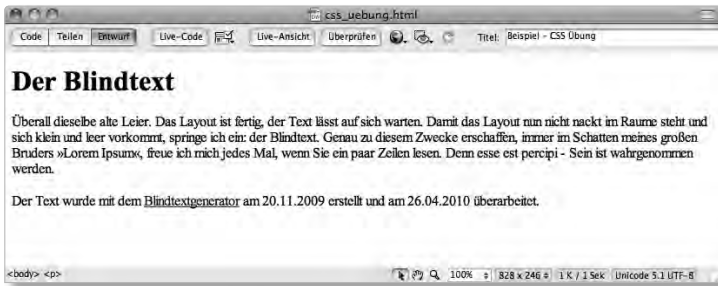
Wenn Sie die Seiteneigenschaften in einer Vorlage (Template) konfigurieren, so werden alle daraus erstellten Seiten automatisch damit formatiert. Wenn Sie hingegen die Seiteneigenschaften einer Webseite einrichten, so gelten die Einstellungen nur für diese Seite.

Schritt für Schritt: Seiteneigenschaften festlegen**1 Neue Seite erstellen**

Erstellen Sie für die Übungen in diesem Kapitel eine neue HTML-Datei, indem Sie DATEI • NEU wählen und anschließend die Kategorie LEERE SEITE, den SEITENTYP HTML und unter LAYOUT den Eintrag KEIN. Speichern Sie die Datei zum Beispiel unter dem Dateinamen *css_uebung.html* ab.

**2 Text eingeben**

Um die Auswirkungen der Stile zu sehen, muss Ihre Seite erst einmal Text enthalten. Erstellen Sie eine Überschrift mit dem Format ÜBERSCHRIFT 2, und fügen Sie darunter einen kurzen Absatz ein. Da wir gleich auch noch einen Stil für Datumsangaben anlegen, benötigen wir noch eine solche Datumsangabe. Erstellen Sie außerdem noch einen leeren Hyperlink (siehe Kapitel 16, »Hyperlinks einsetzen«).

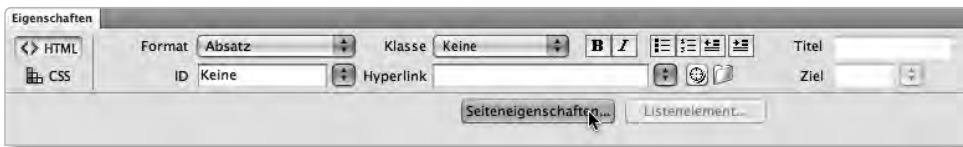


◀ **Abbildung 13.5**
Datei *css_uebung.html*

3 Menü Seiteneigenschaften öffnen

Wählen Sie **MENÜ • MODIFIZIEREN • SEITENEIGENSCHAFTEN**, oder klicken Sie im Eigenschaftsinspektor auf die Schaltfläche **SEITENEIGENSCHAFTEN**.

▼ **Abbildung 13.6**
Klicken Sie auf Seiten-
eigenschaften.



4 Kategorie Erscheinungsbild (CSS)

Es öffnet sich ein Einstellungsfenster, das in mehrere Kategorien unterteilt ist. Sie können in der ersten Kategorie, **ERSCHEINUNGSBILD (CSS)**, die Eigenschaften der Schrift festlegen. Auch der Seitenrand lässt sich hier einstellen.

▼ **Abbildung 13.7**
Hier legen Sie die Schrift-
eigenschaften fest.



Die Kategorie **ERSCHEINUNGSBILD (HTML)** sollten Sie möglichst nicht verwenden, da hiermit die Formatierungseigenschaften ohne CSS definiert werden.

5 Kategorie Hyperlinks (CSS)

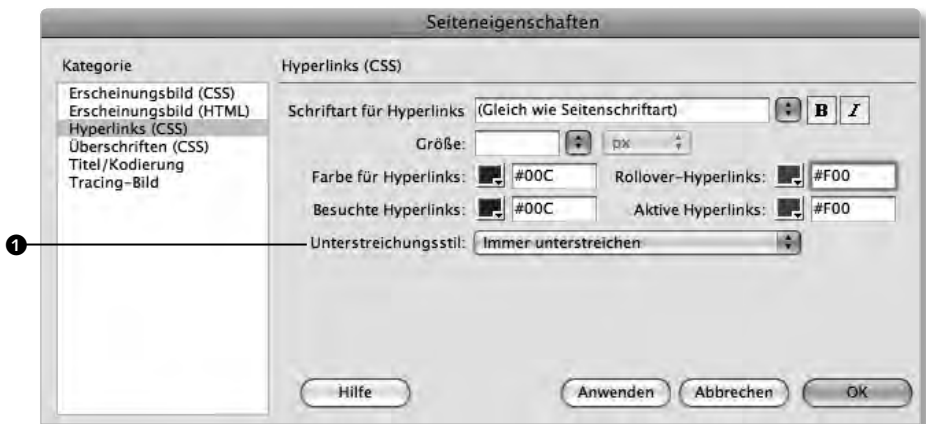
In der Kategorie HYPERLINKS (CSS) können Sie die Darstellung der Hyperlinks bestimmen. Falls gewünscht, können Sie hier abweichend von der Standardschrift auch eine andere Schriftart und Schriftgröße einstellen.

Bei den Farbeinstellungen ist zu beachten, dass ein Hyperlink insgesamt vier Zustände aufweisen kann. Für jeden Zustand können Sie eine eigene Farbe definieren:

- ▶ FARBE FÜR HYPERLINK
bestimmt die Farbe für Links, die noch nicht besucht worden sind.
- ▶ BESUCHTE HYPERLINKS
legt die Farbe für Hyperlinks fest, die man zuvor schon einmal angeklickt hat.
- ▶ AKTIVE HYPERLINKS
legt die Farbe fest, die in dem Moment angezeigt wird, wenn man mit der Maustaste auf den Hyperlink klickt.
- ▶ ROLLOVER-HYPERLINKS
definiert die Farbe, die angezeigt wird, wenn sich der Mauszeiger über dem Link befindet.

Abbildung 13.8 ▼
Sollen Links unterstrichen werden?

In der Liste UNTERSTREICHUNGSSTIL ❶ können Sie festlegen, ob überhaupt und, wenn ja, in welchen Fällen Unterstriche unter den Hyperlinks angezeigt werden sollen.



6 Kategorie Überschriften (CSS)

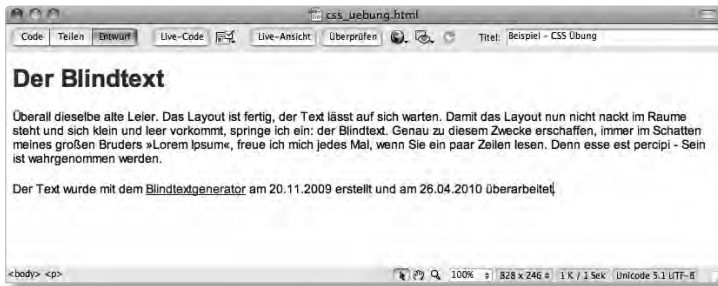
Neben der Schriftart können Sie für jedes Überschriftenformat auch eine individuelle Größe und Farbe definieren.



◀ **Abbildung 13.9**
Eigenschaften für Überschriften

7 Änderungen überprüfen

Die weiteren Kategorien beziehen sich nicht auf die CSS-Stile. Klicken Sie auf OK, um die vorgenommenen Einstellungen wirksam zu machen.



◀ **Abbildung 13.10**
Die Änderungen sind jetzt wirksam. ■

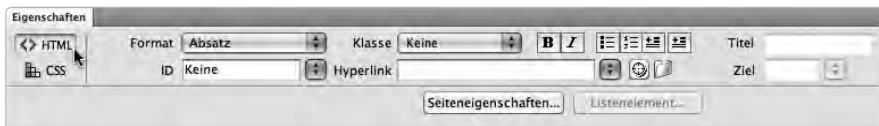
13.2.2 CSS über Eigenschaftsinspektor

Der Eigenschaftsinspektor besitzt nun zwei Modi. Im HTML-Modus werden Einstellungen vorgenommen, die den HTML-Code betreffen. Dazu gehört z. B. die Einstellung der Formate (wie z. B. ÜBERSCHRIFT 1 oder ABSATZ).

Im CSS-Modus können die wichtigsten Stileigenschaften, wie z. B. Schriftart, Schriftgröße und Schriftfarbe eingestellt werden.

▼ **Abbildung 13.11 (oben)**
HTML-Modus des Eigenschaftsinspektors

▼ **Abbildung 13.12 (unten)**
CSS-Modus des Eigenschaftsinspektors



Diese Angaben beziehen sich auf die im Feld ZIELREGEL angegebenen Elemente. In unserem Beispiel beziehen Sie die Stileigenschaften auf BODY,TD,TH. Im letzten Abschnitt wurde durch Einstellen der Seiteneigenschaften u. a. diese Regel automatisch angelegt.

Mit dem Eigenschaftsinspektor können Sie einen Textbereich markieren und ihm anschließend Schriftart, Schriftgröße, Schriftfarbe und andere Attribute zuweisen. Daraufhin erstellt Dreamweaver einen neuen CSS-Stil. Diesen können Sie auch auf andere Textstellen anwenden, ohne die Schrifteinstellungen erneut durchführen zu müssen.



Schritt für Schritt: Neuen Stil im Eigenschaftsinspektor erstellen

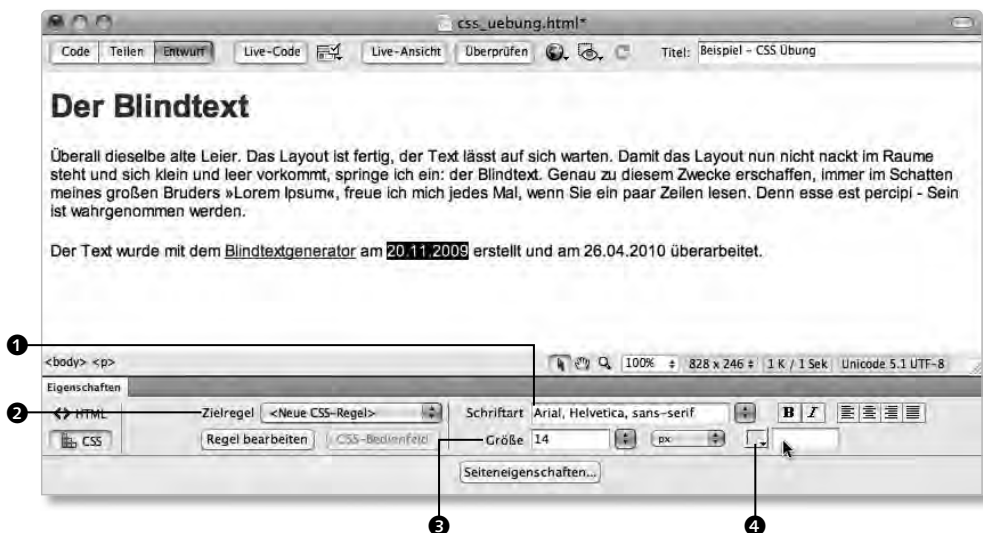
1 Datei öffnen

Öffnen Sie die Datei *css_uebung.html* aus der vorherigen Schritt-für-Schritt-Anleitung, oder erstellen Sie eine neue HTML-Datei, indem Sie DATEI • NEU wählen und anschließend die Kategorie LEERE SEITE, den SEITENTYP HTML und unter LAYOUT den Eintrag KEIN wählen.

2 Textstelle markieren

Markieren Sie eine Textstelle, die Sie formatieren möchten. Im folgenden Beispiel soll das Datum im Fließtext umgestaltet werden.

Abbildung 13.13 ▼
Wir fügen ein Datum ein.



3 Schriftart, Schriftfarbe usw. einstellen

Im Eigenschaftsinspektor können Sie im Modus CSS die SCHRIFTART ①, GRÖSSE ③ und FARBE ④ einstellen. Da wir eine neue CSS-Regel für die Auswahl erstellen möchten, achten Sie darauf, dass unter ZIELREGEL NEUE CSS-REGEL ② ausgewählt ist.

Sobald Sie eine Einstellung, wie z. B. die Schriftfarbe, verändern, öffnet sich ein neues Dialogfenster, in dem Sie den Namen der neuen CSS-Regel festlegen können.

4 Neuen Namen eingeben

Geben Sie im Dialogfenster einen Namen ein. Der Name sollte dabei nicht die Einstellungen des Stils beschreiben, sondern dessen Anwendungszweck. Wenn Sie zum Beispiel einen Termin in Rot formatieren möchten, so sollten Sie die CSS-Regel *termin* oder *datum* nennen und nicht etwa *rot*. Der Vorteil liegt darin, dass Sie später leichter das Format ändern können (zum Beispiel in die Farbe Blau), ohne dass auch der Name der CSS-Regel geändert werden muss.

Unter SELEKTOR-TYP ⑤ sollte *Klasse* eingestellt werden, damit Sie einen Namen festlegen können.



◀ **Abbildung 13.14**

Für das Datum legen wir eine CSS-Regel fest.

5 Fertig stellen

Klicken Sie auf OK, um die CSS-Regel fertig zu stellen. In der Liste ZIELREGEL ⑥ wird nun *.datum* angezeigt. Wenn Sie jetzt weitere Einstellungen, wie z. B. das Ändern der Größe, vornehmen, wer-

den diese direkt für die CSS-Regel `.datum` übernommen, ohne dass sich das Dialogfenster erneut öffnet.

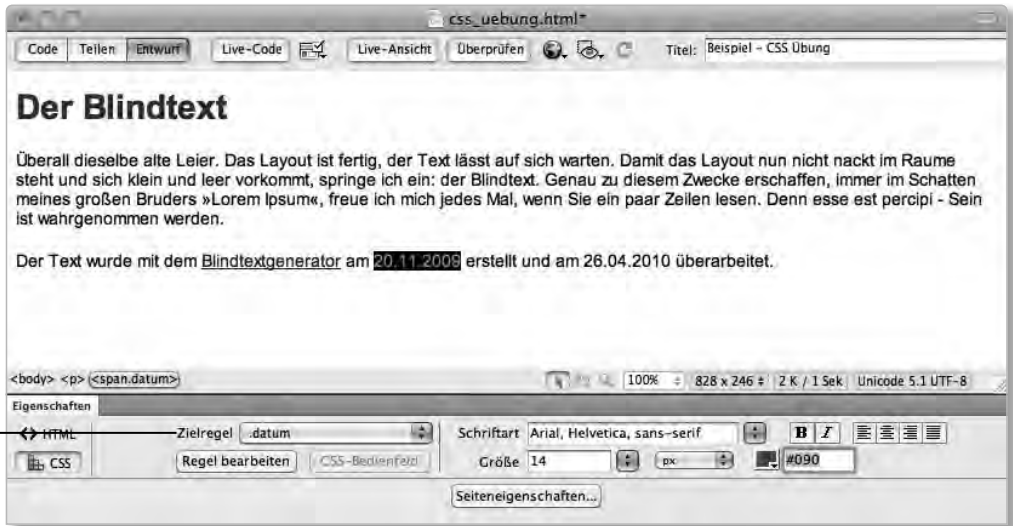


Abbildung 13-15 ▲

Diese Darstellung können Sie nun mehrfach anwenden. ■

Wenn Sie die CSS-Regel angelegt haben, ist es möglich, sie auf derselben Webseite mehrfach einzusetzen. Haben Sie die CSS-Regel in einer Vorlage erstellt, so steht sie auch auf jeder anderen Seite der Site zur Verfügung.



Schritt für Schritt: Bereits angelegten CSS-Stil anwenden

1 Markieren eines Bereichs

Markieren Sie eine Textstelle in unserem Übungsdokument `css_uebung.html`, auf die der zuvor erstellte CSS-Stil angewendet werden soll.

2 Stil auswählen

Da wir nun keine Änderungen am Stylesheet durchführen wollen, sondern nur eine CSS-Regel anwenden möchten, wählen wir im Eigenschaftensinspektor den CSS-Modus ❶. Wählen Sie in der Liste `KLASSE` den gewünschten Eintrag (wie z. B. `datum` in unserem Beispiel) aus. Wenn Sie auf den Eintrag `Keine` klicken, wird die CSS-Regel (Klasse) von der markierten Stelle wieder entfernt. Die CSS-Regel selbst wird damit nicht gelöscht.



▲ **Abbildung 13.16**
Die Regel auf andere Texte
anwenden ■

Wenn Sie bereits Kapitel 10, »Das Design festlegen«, gelesen haben, wird Ihnen auch das Bearbeiten von CSS-Regeln nicht schwerfallen. Aber auch allen Lesern, die sich hier zunächst über die Grundlagen von CSS informieren, sei gesagt: Dreamweaver nimmt Sie auch bei dieser Aufgabe an die Hand, und Sie müssen nicht etwa im Quellcode der CSS-Dateien arbeiten. Im folgenden Abschnitt werden wir darauf näher eingehen.

Über die Seiteneigenschaften festgelegte Stile können Sie jedoch ohne Probleme genauso verändern, wie Sie sie angelegt haben. Beachten Sie jedoch dabei, dass Sie bei Webseiten, die auf einer Vorlage basieren, die Seiteneigenschaften nur in der Vorlage ändern sollten.

13.3 Fortgeschrittene Techniken

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie sowohl interne als auch externe Stile erstellen und verwalten. Im Gegensatz zum vorherigen Abschnitt, in dem die Seiteneigenschaften und der Eigenschaftsinspektor für das Erstellen von Stilen verwendet wurden, werden die Stile hier über das Bedienfeld CSS-STILE verwaltet.

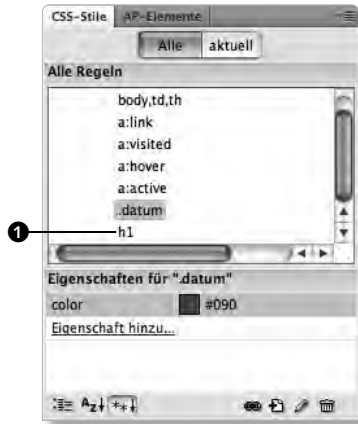
Für die Erstellung von Stylesheets in diesem Kapitel sind grundlegende HTML-Kenntnisse hilfreich. Werfen Sie dazu gegebenenfalls einen Blick in Kapitel 2, »Die Sprachen des Web«, und Kapitel 10, »Das Design festlegen«.

13.3.1 Das Fenster »CSS-Stile«

Im Bedienfeld CSS-STILE oder über FENSTER • CSS-STILE werden sowohl alle internen als auch alle externen Stile einer Site angezeigt. Sie finden hier auch die Stile, die Sie über den Eigenschaftsinspektor und die Seiteneigenschaften erstellt haben. Die CSS-Stile werden in Dreamweaver auch *CSS-Regeln* genannt. Eine CSS-Regel besteht aus einem Selektor (wie zum Beispiel `h2` oder `.datum`) und den Eigenschaften (wie zum Beispiel der Farbe).

Abbildung 13.17 ▶

Im Bedienfeld CSS-STILE können Sie alle internen und externen Stile verwalten.



Anders als HTML: CSS-Syntax

Im Bedienfeld CSS-STILE werden die Formatierungen der Stile angezeigt. Um die Einstellungen zu verstehen, sind Kenntnisse in CSS erforderlich. Alle Angaben, die mit dem Zeichen # beginnen, definieren Farben. Die Abkürzung *px* steht für die Größeneinheit Pixel, sie wird unter anderem für Schriftgrößen und Abstände verwendet. Es gibt noch viele weitere Attribute. Wenn Sie Ihre Kenntnisse in diesem Bereich vertiefen möchten, empfehle ich Ihnen das ebenfalls bei Galileo Press erschienene Buch »CSS-Praxis« von Kai Labrenz.

Die CSS-Regeln für die Elemente `body`, `a`, `h1` usw. wurden hier bereits in den Seiteneigenschaften und in der CSS-Regel `.datum` über den Eigenschaftsinspektor eingestellt.

Die CSS-Regel mit dem Selektor `h1` ❶ legt das Design für das HTML-Tag `<h1>` fest, das der Beschreibung von Überschriften vom Format ÜBERSCHRIFT 2 dient. Solche Selektoren werden *Tag-Selektoren* genannt.

Die Selektoren, die mit einem Punkt beginnen, heißen *Klassen-Selektoren*. Die CSS-Regel mit dem Klassen-Selektor `.datum` haben wir mit dem Eigenschaftsinspektor erstellt. Der Selektor wurde bereits für die Formatierung von Datumswerten definiert. Klassen-Stile können im Gegensatz zu Tag-Stilen auf beliebige Textstellen angewandt werden.

13.3.2 Neuen CSS-Stil erstellen

Über das Bedienfeld CSS-STILE können Sie CSS-Regeln sowohl mit Tag- als auch mit Klassen-Selektoren erstellen. Gehen Sie dabei vor wie in der folgenden Anleitung.



Schritt für Schritt: Neuen CSS-Stil erstellen

1 Fenster CSS-Stile öffnen

Öffnen Sie das Bedienfeld CSS-STILE, oder wählen Sie FENSTER • CSS-STILE. Klicken Sie darin auf das Plussymbol **2**, um einen neuen Stil zu erstellen.



◀ **Abbildung 13.18**

Erstellen Sie einen neuen Stil.

2 Stilnamen und Stiltyp bestimmen

Es öffnet sich ein neues Fenster. Bevor Sie hier den Stilnamen eingeben, sollten Sie sich für einen Stiltyp (hier SELEKTOR-TYP **3** genannt) entscheiden.



◀ **Abbildung 13.19**

Wählen Sie den Selektor-Typ aus.

Möchten Sie einen Klassen-Typ erstellen, wählen Sie **KLASSE** und geben unter **SELEKTOR-NAME** **4** eine Bezeichnung ein, die mit einem Punkt beginnt. Um beispielsweise einen Stil zum Formatieren von Preisangaben zu erstellen, geben Sie `.preis` ein. Sie können den Punkt in Dreamweaver auch weglassen, da er intern automatisch hinzugefügt wird.

Um einen Tag-Stil zu erstellen, wählen Sie **TAG** **5** und geben dementsprechend unter **SELEKTOR-NAME** ein Tag ein **6** (ohne `<>`), das Sie formatieren möchten. Beispiele hierfür sind `h2` oder `strong`. Anstatt dieses manuell einzugeben, können Sie auch auf die Pfeile neben dem Eingabefeld klicken und ein Tag aus der aufklappenden Liste wählen.

Der Stiltyp **ERWEITERT** ist für spezielle Stiltypen geeignet, die wesentlich komplexer sind und auf die wir deshalb hier nicht näher eingehen.



Abbildung 13.20 ▶ Wählen Sie das Tag aus, das Sie formatieren möchten.

3 Internen oder externen Stil bestimmen

Möchten Sie einen internen Stil erstellen, wählen Sie die Einstellung **NUR DIESES DOKUMENT**.

Um einen externen Stil in einer separaten Stylesheet-Datei zu erzeugen, wählen Sie die Option **(NEUE STYLESHEET-DATEI)** **7** aus. Falls Sie bereits eine Stylesheet-Datei erstellt haben, erscheint im ersten Optionspunkt der Name dieser Datei.



◀ **Abbildung 13.21**
Wählen Sie eine neue Style-
sheet-Datei.

4 CSS-Datei speichern

Klicken Sie auf die Schaltfläche OK. Falls Sie die Option (NEUE STYLESHEET-DATEI) gewählt haben, öffnet sich ein Fenster, in dem Sie den Namen und den Speicherort der neuen Stylesheet-Datei wählen können. Der Name muss die Endung `.css` haben, und es dürfen keine Sonderzeichen, Leerzeichen und Umlaute darin verwendet werden. Anschließend öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie die CSS-Eigenschaften ändern können.



◀ **Abbildung 13.22**
Speichern Sie die CSS-Datei.

5 Kategorie Schrift

In der Kategorie SCHRIFT können Sie unter anderem die Schriftart, die Schriftgröße und die Schriftfarbe einstellen. Als Erstes fällt in der neuen Dreamweaver-Version auf, dass die Beschriftungen nicht ins Deutsche übersetzt wurden. Wenn Sie andere deutschsprachige Bücher zum Thema CSS heranziehen, werden Sie feststellen, dass auch dort nur die englischen Fachbezeichnungen verwendet werden.



Abbildung 13.23 ►
Die CSS-Regel-Definition für
.preis

6 Kategorie Hintergrund

Wählen Sie die Kategorie HINTERGRUND aus, um eine Hintergrundfarbe oder ein Hintergrundbild anzulegen.



Abbildung 13.24 ►
So stellen Sie den Hintergrund
ein.

7 Kategorie Block

In der Kategorie BLOCK können Sie die Wort- und Zeichenabstände festlegen. Es ist auch möglich, Einzüge und die Ausrich-

zung zu bestimmen. Die Einstellungen sind hier weitaus umfassender als in HTML und können auch viel exakter vorgenommen werden.



◀ **Abbildung 13.25**
Die Wort- und Zeichenabstände legen Sie unter BLOCK fest.

3 Kategorie Box

Die Kategorie Box bestimmt Abstände, die ein Seitenelement zu seinen Nachbarelementen einhalten soll. Dies geschieht über PADDING und MARGIN. Wenn für Ihr Seitenelement ein sichtbarer Rand eingestellt wird, so legt PADDING den Innenabstand zum Rand und MARGIN den Außenabstand zu den umgebenden Elementen fest. Ist kein sichtbarer Rand eingestellt, so gibt es zwischen Padding und Margin keinen sichtbaren Unterschied. Wenn Sie FÜR ALLE GLEICH deaktivieren und unter LEFT einen Wert von 10 eingeben, werden neben dem Element immer 10 Pixel Platz gelassen.



◀ **Abbildung 13.26**
Die Einstellungen für Margin und Padding

9 Kategorie Rahmen

Hier können Sie für ein HTML-Element einen sichtbaren Rahmen in einem Stil festlegen. Neben der Rahmenbreite und -farbe kann auch der Darstellungstyp (zum Beispiel *dotted*, also gepunktet) gewählt werden.



Abbildung 13.27 ►
Ein Rahmen wird festgelegt.

10 Kategorie Liste

In dieser Dialogbox können Sie das Aussehen von Listen beeinflussen. Bei geordneten Listen können Sie zum Beispiel mit der Option *upper-roman* (groß-römisch) die Art der Nummerierung festlegen.

Bei ungeordneten Listen können Sie sogar ein eigenes Symbol für die Gliederungspunkte am Anfang der Listenelemente definieren. Erstellen Sie dazu in einem Grafikprogramm ein kleines Symbol, speichern Sie es als GIF ab, und wählen Sie es unter LIST-STYLE-IMAGE aus.

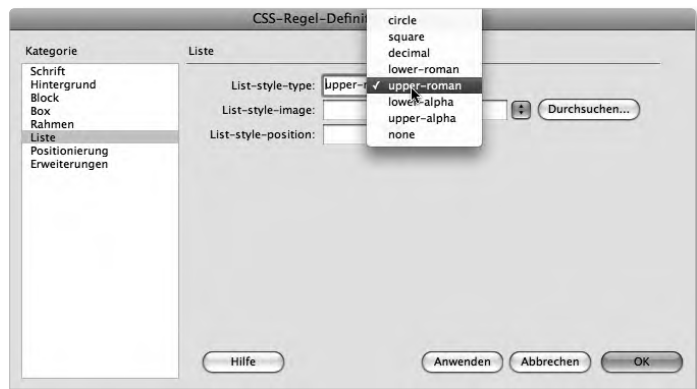


Abbildung 13.28 ►
Die Option LIST-STYLE-TYPE

11 Kategorie Positionierung

Mit dieser Kategorie können Sie die exakte Position eines Elements auf der Seite bestimmen. Dies ist nur von Interesse, wenn Sie Ihre Website komplett mit CSS layouts oder eine der CSS-Layoutvorlagen von Dreamweaver nutzen.

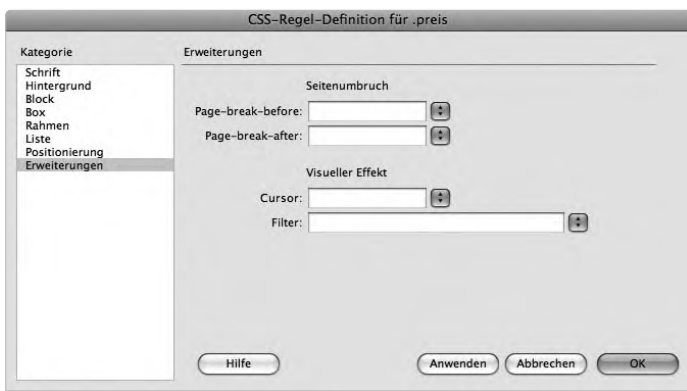


◀ **Abbildung 13.29**
Position festlegen

12 Kategorie Erweiterungen

Die Kategorie ERWEITERUNGEN sollte aufgrund der Inkompatibilität zu den verschiedenen Browsern nicht eingesetzt werden. Sie können dort zum Beispiel das Aussehen des Mauszeigers verändern, was aber nur in höheren Versionen des Internet Explorers funktioniert.

Klicken Sie auf OK, wenn Sie Ihre Einstellungen für den CSS-Stil vorgenommen haben.



◀ **Abbildung 13.30**
Die erweiterten Eigenschaften

13.3.3 CSS-Stile bearbeiten

Stile können sowohl über das Bedienfeld CSS-STILE als auch über das Bedienfeld TAG (erreichbar über FENSTER • TAG-INSPEKTOR) modifiziert werden.

Um einen Stil zu bearbeiten, markieren Sie zunächst im Bedienfeld CSS-STILE den zu verändernden Stil. Nun stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Verfügung, um den Stil anzupassen: Sie können auf das Symbol BEARBEITEN ❶ oder doppelt auf die CSS-Regel (zum Beispiel `.datum`) im Fenster CSS-STILE zu klicken. Es öffnet sich dann ein Fenster mit Kategorien, in denen Sie die Änderungen vornehmen können.

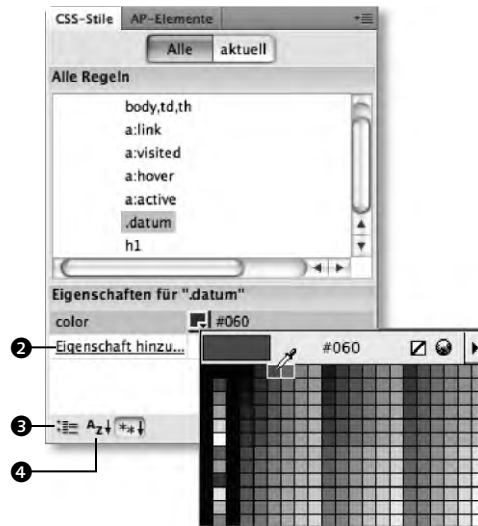


▲ **Abbildung 13.31**

Stile können durch Klick auf das Symbol BEARBEITEN verändert werden.

13.3.4 CSS-Stile-Eigenschaften

Stile können auch direkt im unteren Bereich des Fensters STILE unter EIGENSCHAFTEN bearbeitet werden. Klicken Sie dazu einfach auf einen der Werte (zum Beispiel auf die Zahl für die Größe), und geben Sie einen neuen Wert ein.



▶ **Abbildung 13.32**

Alternativ können Sie die Werte des markierten Stils auch direkt bearbeiten.

Im Fenster CSS-STILE können Sie ebenfalls neue Eigenschaften (wie zum Beispiel die Hintergrundfarbe) eingeben, indem Sie auf EIGENSCHAFTEN HINZUFÜGEN ❷ klicken.

Im unteren Bereich des Fensters werden normalerweise nur die Stile angezeigt, die mit einem Wert belegt sind. Um jedoch alle möglichen Eigenschaften direkt im Fenster CSS-STILE anzuzei-

gen, klicken Sie entweder auf das Symbol LISTENANSICHT ④, um eine alphabetische Liste aller Eigenschaften zu erhalten, oder auf das Symbol KATEGORIENANSICHT ③, um eine kategorisierte Liste aller Eigenschaften zu sehen.



Fehlende Übersetzung?

Bei näherem Hinsehen mag sich der eine oder andere Leser fragen, warum sich Adobe nicht die Mühe gemacht hat, die Namen der Eigenschaften (wie zum Beispiel FONT-SIZE) zu übersetzen. Der Grund ist ganz einfach: Die Namen der hier angezeigten CSS-Eigenschaften sind die Original-CSS-Attributnamen, wie sie auch im Quelltext stehen. Dies ist insbesondere für fortgeschrittene Anwender sehr sinnvoll.

◀ **Abbildung 13.33**
 Normale, alphabetische und kategorisierte Ansicht der CSS-Eigenschaften

13.3.5 Überprüfen-Modus

Wenn Sie die Schaltfläche ÜBERPRÜFEN (engl. *inspect*) aktivieren, zeigt Dreamweaver die Abstände zu den umliegenden Bereichen, über die Sie mit der Maus fahren, farbigen an.



▼ **Abbildung 13.34**
 Im Prüfmodus werden Abstände farbigen dargestellt.



In der CSS-STILE-Palette werden die CSS-Eigenschaften angezeigt, die für das Aussehen des Bereichs zuständig sind. Sie können dann direkt die CSS-Eigenschaften verändern. Diese Funktion kann Ihnen sehr viel Zeit ersparen, da Sie dann nicht mehr in den CSS-Dateien manuell nach den passenden Bereichen suchen müssen. Diese Funktion ist nur aktiv, wenn Sie zuvor im Dokumentfenster auf den Link **JETZT WECHSELN** ❶ klicken.

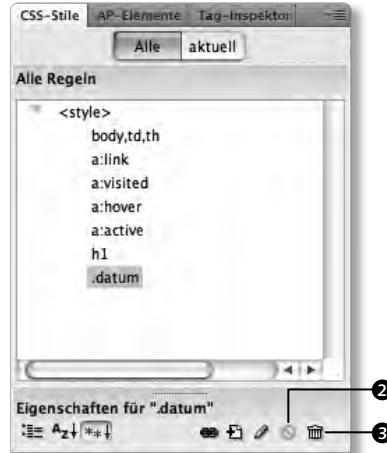
Abbildung 13.35 ▶
In den Prüfmodus wechseln



13.3.6 CSS-Regeln löschen

Um eine CSS-Regel zu löschen, wählen Sie sie im Fenster CSS-STILE aus und klicken auf den Papierkorb ❸. Die CSS-Regel wird dann gelöscht. Bitte beachten Sie, dass sie dann nur noch über BEARBEITEN • RÜCKGÄNGIG wiederhergestellt werden kann und nicht über eine Wiederherstellen-Funktion, wie sie der Papierkorb unter Windows oder Mac OS X bietet.


Abbildung 13.36 ▶
Eine CSS-Regel wird mit einem Klick auf das Papierkorb-Symbol gelöscht.



13.3.7 CSS-Regeln deaktivieren



Anstatt eine CSS-Regel zu entfernen, bietet Dreamweaver CS5 die Möglichkeit, CSS-Regeln zu deaktivieren. Dies ist sehr hilfreich, um festzustellen, welche Wirkung eine CSS-Regel auf die Website hat.

Um eine CSS-Regel zu deaktivieren, klicken Sie auf das Symbol . Klicken Sie erneut auf das Symbol, um die CSS-Regel wieder zu aktivieren.

Die Deaktivierung wird in Dreamweaver dadurch erreicht, dass die CSS-Regel im Code auskommentiert wird. Daher zeigt die Deaktivierung auch in Webbrowsern Wirkung.

13.3.8 Klassen-Selektoren umbenennen

Wir haben in diesem Kapitel zwei Typen von CSS-Selektoren kennengelernt: Tag-Selektoren, die sich auf ein HTML-Tag wie zum Beispiel `<h2>` beziehen, und Klassen-Selektoren, die einen individuellen Namen besitzen und mit einem Punkt beginnen. Diese Klassen-Selektoren können Sie umbenennen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf den entsprechenden Selektor klicken und **KLASSE UMBENENNEN** auswählen. Über das Kontextmenü können Sie auch weitere Befehle ausführen, wie zum Beispiel die CSS-Regel duplizieren oder verschieben.

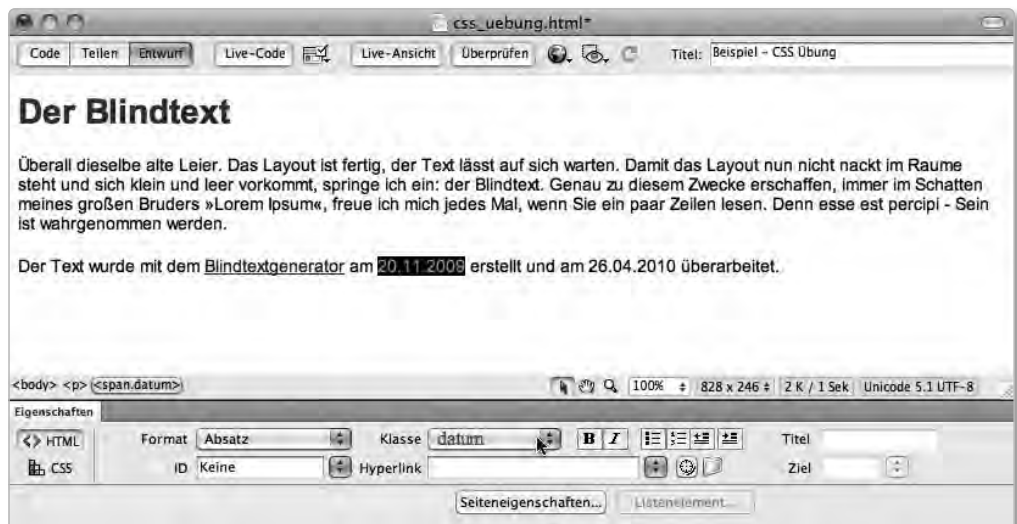


▲ **Abbildung 13.37**
Umbenennen einer CSS-Klasse

13.3.9 CSS-Stile Texten zuweisen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Seitenelementen CSS-Stile vom Typ **KLASSE** zuzuweisen. Eine besteht darin, einen Bereich im Dokumentfenster zu markieren und den Stil anschließend im Fenster **EIGENSCHAFTEN** (im HTML-Modus) auszuwählen.

▼ **Abbildung 13.38**
Stil zuweisen im Fenster **EIGENSCHAFTEN**



Alternativ können Sie den Stil auch über das Kontextmenü auswählen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die markierte Stelle klicken und dann unter **CSS-STILE** den gewünschten Stil auswählen.

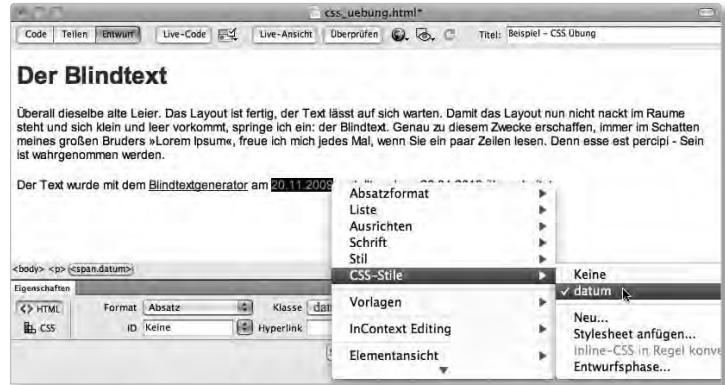


Abbildung 13.39 ▶ Zuweisung des CSS-Stils über das Kontextmenü

Sie können Stile auch über die Statuszeile zuweisen. Möchten Sie zum Beispiel dem ganzen Absatz einen Stil zuweisen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf `<p>` (für *paragraph* = Absatz) und wählen unter **KLASSE EINRICHTEN** den gewünschten Stil aus. Wählen Sie hingegen **KEINE**, so wird die CSS-Zuweisung wieder entfernt.



Abbildung 13.40 ▶ Zuweisen eines Stils über die Statuszeile

13.3.10 Externe Stylesheets verknüpfen

Damit eine Webseite auf die Formatierungen in externen CSS-Stilen zugreifen kann, muss ihr zuerst die separate CSS-Datei mit den Stilen zugewiesen werden.

Schritt für Schritt: Externe CSS-Datei in Seite einbinden



1 Webseite öffnen und vorbereiten

Öffnen Sie zuerst eine Webseite, der noch keine externe Stylesheet-Datei zugeordnet ist. Klicken Sie dann im Bedienfeld CSS-STILE auf das Symbol STYLESHEET ANFÜGEN ❶.

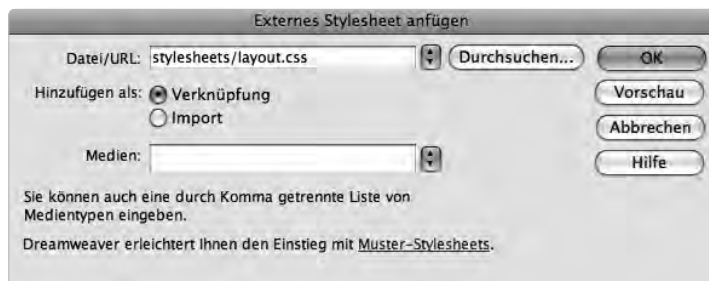


◀ **Abbildung 13.41**
Stylesheet anfügen

2 CSS-Datei auswählen

Wählen Sie eine vorhandene CSS-Datei aus Ihrem Site-Ordner aus. Verwenden Sie dafür *nicht* die Option IMPORT, da sonst die Stile der externen Stylesheet-Datei als interne Stile übernommen werden.

Nur durch die Option VERKNÜPFUNG wird sichergestellt, dass sich die Stile aus der externen Stylesheet-Datei auch von dort aus auf die Webseiten auswirken. Unter MEDIEN kann man einstellen, ob die Stylesheet-Datei zum Beispiel nur für die Darstellung auf dem Bildschirm oder für den Ausdruck mit dem Drucker bestimmt ist.



◀ **Abbildung 13.42**
Eine externe CSS-Datei wird ausgewählt.



▲ **Abbildung 13.43**
Die Eigenschaften von *layout.css* werden angezeigt. ■

► **Abbildung 13.44**
CSS-Stile können leicht von einer CSS-Datei zur anderen verschoben werden.

3 Änderungen überprüfen

Klicken Sie auf OK, um den Vorgang abzuschließen. Im Fenster **CSS-STILE** werden der Name der CSS-Datei und die darin enthaltenen CSS-Stile angezeigt (siehe Abbildung 13.43).

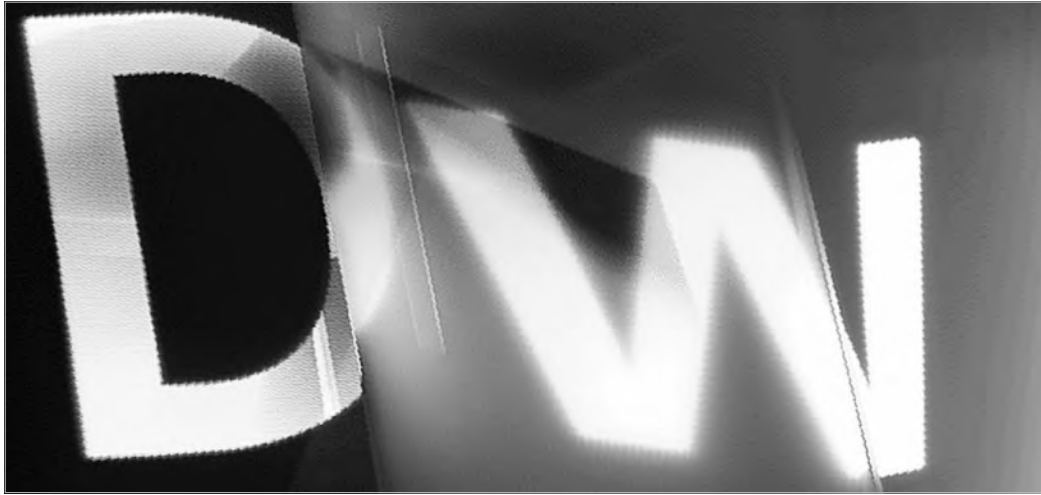
13.3.11 Stylesheets verschieben

In Dreamweaver ist es auch möglich, Stile in andere Dateien zu verschieben bzw. zu kopieren. Ziehen Sie dazu einfach mit der Maus die CSS-Regel im Fenster **CSS-STILE** an die gewünschte Position. So können Sie auch ganz leicht einen internen Stil Ihres Dokuments in eine externe Stylesheet-Datei einfügen.



Mit den CSS-Techniken aus diesem Kapitel können Sie Ihre Inhalte nicht nur optisch strukturieren, sondern auch ansprechend gestalten. CSS gibt Ihnen dafür viele Möglichkeiten an die Hand, die schon fast denen in richtigen Textverarbeitungen und Desktop-Publishing-Programmen entsprechen. Probieren Sie am besten über die beschriebenen Wege alles aus, was Ihnen Dreamweaver anbietet.

In den nächsten Kapiteln werden wir nun noch einmal einen gründlichen Blick auf die Seitenelemente werfen, die Sie in Ihre Webseiten und Vorlagen einfügen können. Den Anfang machen Grafiken und Bilder.



Kapitel 14

Bilder einfügen

So bringen Sie Farbe auf Ihre Webseiten

- ▶ Welches Bildformat nutze ich für welchen Zweck?
- ▶ Wie füge ich Grafiken, Platzhalter und Hintergründe ein?
- ▶ Wie schneide ich Bilder zu, schärfe sie oder richte sie aus?

14 Bilder einfügen

Text allein ist langweilig, und Bilder sagen mehr als tausend Worte. In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie grafische Elemente in Ihre Webseiten einfügen und sie in Dreamweaver nachbearbeiten.

14.1 Bilder bearbeiten

Wenn Sie zum Beispiel Fotos mit Ihrer Digitalkamera machen, eignen sich die Bilder in der Regel noch nicht, um auf eine Webseite gestellt zu werden. Sie sollten sie zuerst in einem Bildbearbeitungsprogramm nachbessern, um etwa die Bildgröße anzupassen und ein wenig mehr Helligkeit und Schärfe in die Bilder zu bringen.

Wenn Sie Dreamweaver in einem der diversen Creative-Suite-Pakete erworben haben, sind Sie bereits im Besitz von Photoshop CS5 und Fireworks CS5. Beide Programme bieten viele hervorragende Werkzeuge, um Bilder zu bearbeiten und für die Darstellung auf Webseiten zu optimieren.

Interessant ist, dass in Dreamweaver Bilder direkt nachbearbeitet werden können, ohne dass man dafür ein anderes Programm einsetzen müsste. Sie können zum Beispiel ein Foto aus Ihrer Digitalkamera jetzt auch direkt mit Dreamweaver in eine Webseite einfügen und dort das Bild verkleinern, Ausschnitte daraus freistellen und Helligkeitskorrekturen durchführen.

Ist Photoshop wirklich immer besser?

Adobe Photoshop ist die führende Software zum Bearbeiten von Fotos und Bildern aller Art. Aufgrund der vielfältigen Funktionen und der komplexen Bedienung ist die Einarbeitung in Photoshop jedoch ungleich schwieriger als in Fireworks. Für Webgrafiken ist Fireworks durchaus ausreichend, und es ist zudem leichter zu bedienen.

14.2 Bildformate für das Web

Bevor Sie Bilder in eine Webseite einfügen können, müssen Sie sie zunächst erstellen, bearbeiten und in einem Format abspeichern, das ein Webbrowser lesen kann. Die Wahl des richtigen Formats entscheidet über die Qualität des Bildes. Für das Web ist jedoch auch die Dateigröße relevant. Je kleiner die Datenmengen der Bilder, desto geringer sind die Wartezeiten für den Internetnutzer beim Laden der Seiten.

Jedes Grafikformat hat seine Vor- und Nachteile. Die drei wichtigsten und gebräuchlichsten Formate für Webseiten werden hier nun kurz vorgestellt.

14.2.1 GIF

Das *GIF*-Format (*Graphics Interchange Format*) ist ideal für Bilder, die höchstens 256 Farben enthalten. Gezeichnete Grafiken fallen häufig darunter, insbesondere Illustrationen ohne Farbverläufe, die in einem Grafikprogramm wie Adobe Illustrator erstellt wurden.

GIF wird gern auch für Überschrifts- und Textgrafiken verwendet, wenn diese Schriften enthalten, die nicht bei jedem Benutzer installiert sind.

Für Fotos ist das GIF-Format wegen der wenigen Farben in der Regel ungeeignet. Auch Fotos, die scheinbar nur wenige Farben enthalten, kommen für dieses Format meist nicht in Frage, da zumindest einige Stellen darin – besonders Farbverläufe – in schlechter Qualität dargestellt werden.

In Abbildung 14.2 sehen Sie ein Beispiel dazu: Auf der linken Seite befindet sich das Originalbild und auf der rechten das Foto als GIF-Datei mit 64 der verfügbaren 256 Farben (bearbeitet in Fireworks CS5).



▲ **Abbildung 14.1**

GIF-Bilder werden gern als Überschriften in einer Webseite verwendet, wenn der Text typografisch gestaltet werden soll.

Pixel- und Vektorgrafiken

Im Gegensatz zu Pixelgrafiken bestehen Vektorgrafiken nicht aus einzelnen Pixeln, sondern basieren auf elementaren Formen wie Linien, Kurven, Kreisen, Rechtecken usw. Das Besondere an Vektorgrafiken ist, dass sie auflösungsunabhängig immer neu skaliert werden können.

◀ **Abbildung 14.2**

Originalbild und GIF-Datei

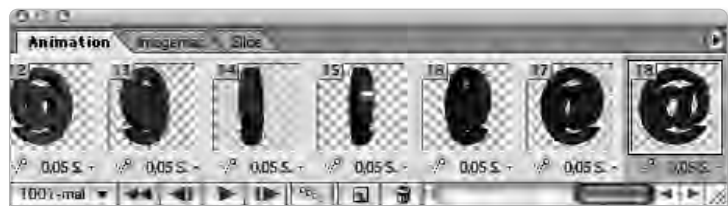
Grafikprogramme wie Photoshop oder Fireworks bieten Funktionen an, mit denen die Qualität der GIF-Bilder optimiert werden kann. Allerdings steigt dann meist auch die Dateigröße.

GIF-Bilder können transparente Bereiche enthalten, die den Hintergrund durchscheinen lassen. Die Ergebnisse sind aber meist nicht sehr hochwertig, da die Ränder der transparenten Bereiche oft pixelig aussehen.

Es können sogar mehrere Einzelbilder innerhalb eines GIF-Bildes gespeichert und hintereinander in einer Animation abgespielt werden. GIF-Animationen eignen sich allerdings nur für kleinere Bilder (bis zu einer Größe von etwa 150 x 150 Pixeln), da sonst die Datenmenge zu groß wird. Für aufwendigere Animationen sollten besser das Flash-Format wählen (siehe Abschnitt 19.5, »Adobe Flash CS5 und Flash Catalyst CS5«).

Abbildung 14.3 ▶

Eine GIF-Animation mit ihren Einzelbildern in Fireworks



1-Bit-Transparenz

GIF bietet nur eine sogenannte *1-Bit-Transparenz*. Das heißt, die Bildpunkte sind entweder transparent (durchsichtig) oder nicht. Genau das sind die beiden Zustände eines Bits. Das PNG-Format unterstützt sogar 8-Bit-Transparenz. Damit können Bildpunkte auch halbtransparent eingestellt werden. Insgesamt gibt es 256 (2 hoch 8) Abstufungen zwischen vollständig sichtbar und unsichtbar. Mit GIF und PNG lassen sich dadurch unsichtbare Stellen in einem Bild festlegen, was etwa freigestellte Bilder auf Webseiten ermöglicht.

14.2.2 JPEG

Das *JPEG-Format* (*Joint Photographic Experts Group*) ist das ideale Format für die Darstellung von Fotos. Die Bilder können damit naturgetreu mit 16,7 Millionen Farben als JPEG-Datei gespeichert werden. Damit die Dateien nicht zu groß werden, werden die Bilder komprimiert. Die Kompression ist immer mit Verlust von Bildinformationen verbunden. Den Grad der Kompression kann man im Grafikprogramm einstellen. Je stärker die Kompression, desto schlechter ist die Qualität des Fotos.

Das Originalfoto (oben links) in Abbildung 14.4 hat oben rechts eine Qualität von 80%, unten links von 10% und unten rechts von 50%. Das Bild unten links hat zwar eine kleine Dateigröße (6,28 KByte), ist aber aufgrund der schlechten Qualität nicht zu gebrauchen (bearbeitet in Fireworks CS5).

Viele Digitalkameras speichern die Fotos bereits im JPEG-Format ab. Somit müssen die Bilder nicht einmal mehr umgewandelt werden, um auf einer Webseite eingesetzt zu werden. Transpa-

rente Bereiche und Animationen werden vom JPEG-Format nicht unterstützt.

Die übliche Dateierdung von JPEG-Bildern ist nicht etwa *jpeg*, sondern *jpg*.

▼ Abbildung 14.4

Originalfoto (oben links) und JPEG-Version in unterschiedlichen Kompressionsstufen



14.2.3 PNG

Das *PNG-Format* (*Portable Network Graphics*) vereint die Vorteile von JPEG und GIF. Die Bilder können damit verlustfrei mit mehreren Millionen Farben gespeichert werden. Im Gegensatz zu GIF und JPEG unterstützt PNG sogar 256 Transparenzstufen (8-Bit-Transparenz). Diese Transparenz erlaubt es zum Beispiel, Bilder mit weichen Schlagschatten unabhängig vom Hintergrund zu erstellen.

Beachten Sie dabei, dass der Internet Explorer bis einschließlich Version 6 keine Transparenzen anzeigen kann. Microsoft hat dieses Problem erst mit dem Internet Explorer 7 in den Griff bekommen. Andere Browserhersteller wie Apple, Mozilla und Opera sind da vorbildlicher und unterstützen Transparenzen schon lange.

Die Größe von PNG-Dateien ist in der Regel ein Vielfaches höher als bei GIF- und JPEG-Bildern. Daher wird das PNG-Format meist nur eingesetzt, wenn Transparenzen notwendig sind.



▲ Abbildung 14.5

Im Internet Explorer (links) werden Transparenzen von PNG-Bildern bis einschließlich Version 6 nicht korrekt dargestellt.

14.3 Bilder, Platzhalter und Hintergründe

14.3.1 Bilder einfügen

Wir werden nun ein Bild mit dem Format JPEG in unsere Seite einfügen. Erstellen Sie für die folgenden Übungen eine neue Datei *bilder.html* in unserer Site *djay Übungen*. Diese Datei wird nicht in der Hauptnavigation unserer Beispielsite verlinkt, da sie nur als »Spielwiese« für dieses Kapitel dient. Wenn Sie möchten, können Sie natürlich auch auf einer der Seiten der Djay-Site ein weiteres Bild einfügen.



Schritt für Schritt: Bild einfügen

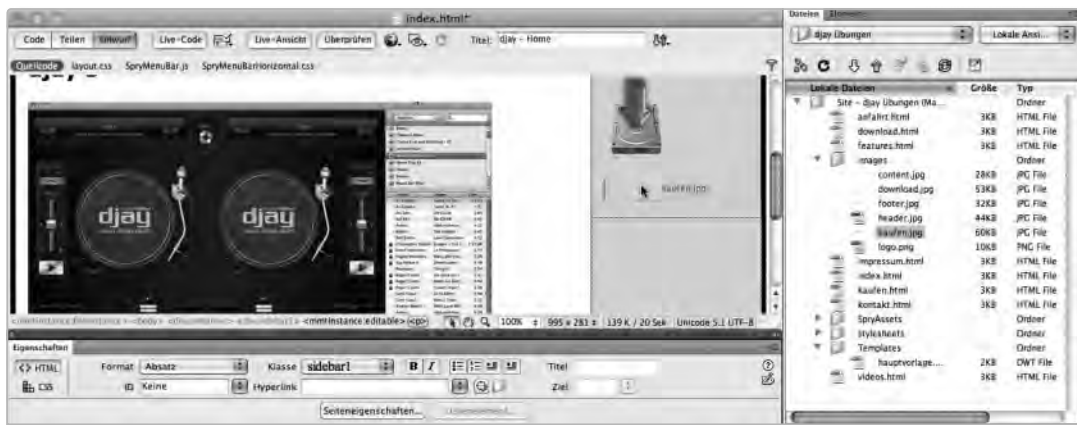
1 Einfügemarke setzen

Setzen Sie die Einfügemarke im Entwurfsbereich an die Stelle, an der das Bild eingefügt werden soll.

2 Bild auswählen

Wählen Sie EINFÜGEN • BILD. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie die einzufügende Grafik voranzeigen und auswählen können. Im Vorschaufenster finden Sie auch alle wichtigen Informationen zu dem Bild.

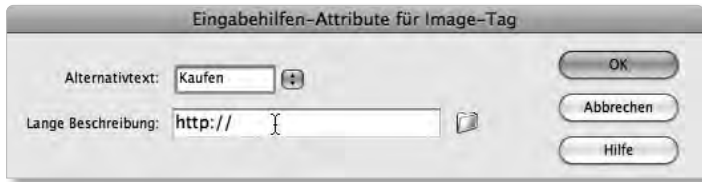
Alternativ können Sie ein Bild auch aus dem DATEIEN-Fenster mit der Maus direkt in das Dokumentfenster ziehen.



▲ **Abbildung 14.6**
Das DATEIEN-Fenster

3 Eingabehilfen

Es öffnet sich anschließend ein weiteres Fenster, in dem Sie einen Alternativtext eingeben können, der anstelle des Bildes angezeigt wird, falls dieses beim Benutzer nicht dargestellt werden kann.



◀ **Abbildung 14.7**

Geben Sie einen Alternativtext für das Bild ein.

4 Überprüfen der Änderungen

Nachdem Sie das Bild eingefügt haben, sehen Sie in der Teilen-Ansicht von Dreamweaver, wie es im Quelltext mit Pfad und Größenangaben angelegt worden ist. Im Eigenschaftsinspektor können Sie nun weitere Einstellungen vornehmen. Dazu kommen wir noch weiter unten in diesem Kapitel.

▼ **Abbildung 14.8**

Der Eigenschaftsinspektor



14.3.2 Bild-Platzhalter einsetzen

Es kommt nicht selten vor, dass Sie eine Webseite erstellen, für die das eine oder andere Bild noch nicht verfügbar ist. Anstatt nun die Stelle, an der das Bild platziert werden soll, freizulassen, können Sie mit Dreamweaver auch einen Bild-Platzhalter einsetzen. Dieser ist im Entwurfsbereich als rechteckiger Bereich sichtbar und in der Größe an das Layout anpassbar. Wenn später das richtige Bild für die Stelle vorliegt, können Sie den Platzhalter einfach durch dieses ersetzen.

Bilder in CSS

Bilder können auch in einem Cascading Stylesheet als Hintergrundgrafiken verwendet werden. Je nach Einstellungen können sie dort dann auch wiederholt aneinandergelegt (gekachelt) werden.



Schritt für Schritt: Bild-Platzhalter einfügen

1 Einfügemarke setzen

Setzen Sie, wie beim Einfügen eines normalen Bildes, zunächst die Einfügemarke an die Position im Entwurfsbereich, an der das Bild später angezeigt werden soll.

2 Bild-Platzhalter einfügen

Wählen Sie EINFÜGEN • GRAFIKOBJEKTE • BILD-PLATZHALTER. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie Name, Breite und Höhe des später einzufügenden Bildes eingeben und eine Farbe für den Platzhalter auswählen. Unter ALTERNATIVTEXT sollten Sie eine Beschreibung für das Bild eingeben.

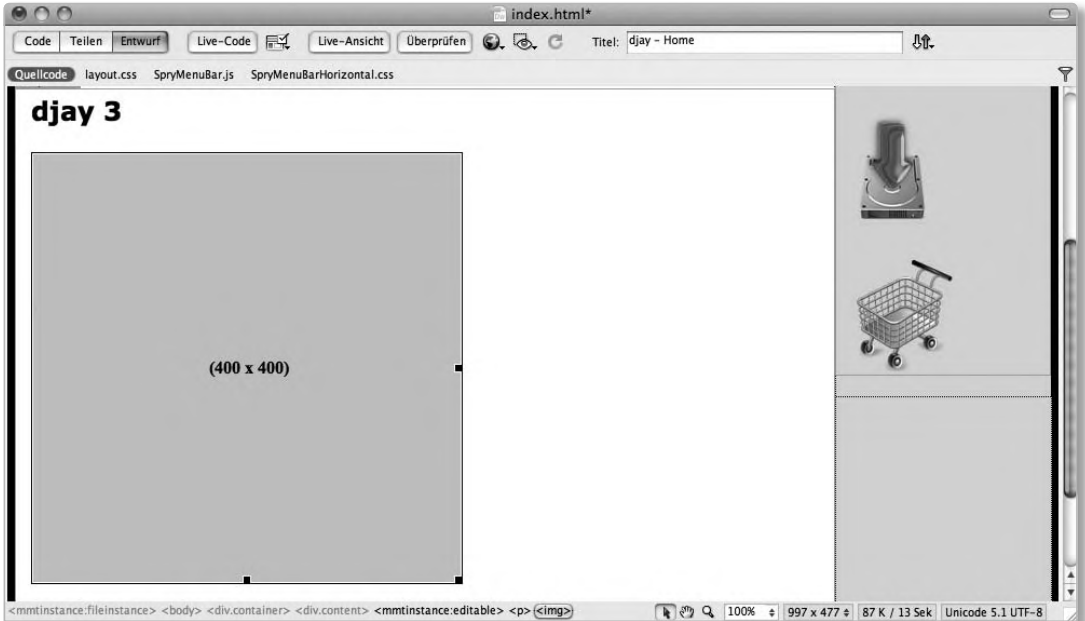


▲ **Abbildung 14.9**
Das Dialogfenster BILD-PLATZHALTER

3 Bild-Platzhalter überprüfen

Der Bild-Platzhalter wird in der gewählten Farbe im Dokumentfenster angezeigt und kann später durch das richtige Bild ersetzt werden. Die Seite kann aber so schon weitergebaut werden, ohne dass sie sich durch das richtige Bild später noch bedeutend verändert.

Abbildung 14.10 ▼
So sieht der Platzhalter aus.

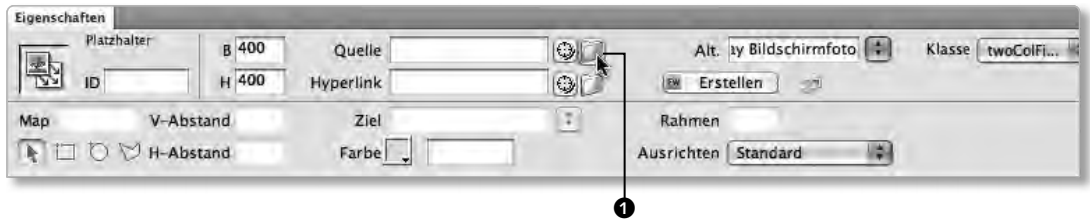


14.3.3 Bilder oder Platzhalter austauschen

Um ein bereits eingebautes Bild oder einen Bild-Platzhalter durch ein anderes Bild zu ersetzen, können Sie entweder das alte Bild oder den Platzhalter löschen und das neue Bild einfügen oder aber das Bild im Dokumentfenster markieren und im Eigenschaftsinspektor auf das Ordnersymbol rechts neben QUELLE **1** klicken. Wählen Sie dann einfach eine neue Bilddatei aus.

▼ Abbildung 14.11

Austauschen eines alten Bildes oder des Platzhalters über den Eigenschaftsinspektor



14.3.4 Rollover-Bilder einsetzen

Ein Rollover-Bild besteht immer aus zwei Bildern. Je nachdem, ob sich der Mauszeiger über dem Rollover-Bild befindet oder nicht, wird entweder das eine oder das andere Bild angezeigt. Rollover-Bilder werden gern in Navigationen eingesetzt.

Für die Funktion ROLLOVER-BILD benötigen Sie zwei Bilder mit der gleichen Höhe und Breite: Die Ausgangsgrafik soll angezeigt werden, wenn sich der Mauszeiger nicht über dem Menüpunkt befindet. Die Rollover-Grafik wird angezeigt, wenn sich der Mauszeiger über dem Menüpunkt befindet.



◀ Abbildung 14.12

Mauszeiger außerhalb des Rollover-Bildes (links) und auf dem Bild (rechts)

In Abbildung 14.11 befindet sich oben der Mauszeiger außerhalb des Rollover-Bildes, und der Button wird normal angezeigt. Unten ist der Mauszeiger direkt über dem Rollover-Bild, und das Bild wechselt die Darstellung.

Die genauen Einstellungen in der darauffolgenden Dialogbox werden in Abschnitt 17.3, »JavaScript über Menüs einfügen«, erklärt.

14.4 Bildeinstellungen

Auch wenn man sich bereits Mühe gegeben hat, ein Bild für eine Webseite vorzubereiten, möchte man oft noch Kleinigkeiten daran verändern, nachdem man es tatsächlich in das Layout eingefügt hat. In Dreamweaver können Sie die wichtigsten Arbeitsschritte direkt durchführen, ohne dafür das Programm wechseln zu müssen.

Klicken Sie einfach das Bild im Dokumentfenster an – und Sie finden alle Werkzeuge für Bildbearbeitungen im Eigenschaftsinspektor.

Abbildung 14.13 ▼
Eigenschaftsinspektor bei
ausgewähltem Bild



14.4.1 Bild ausrichten

Wenn das Bild in einem eigenen Absatz steht, können Sie eine der drei Schaltflächen ❶ nutzen, um das Bild linksbündig, mittig oder rechtsbündig zu positionieren. Wenn sich im selben Absatz sowohl ein Bild als auch Text befindet, kann mit der Liste AUSRICHTEN ❷ bestimmt werden, ob der Text das Bild umfließen soll. Wenn Sie in der Liste LINKS wählen, wird das Bild links positioniert, und der Text umfließt das Bild rechts. Um das Bild rechts zu positionieren, wählen Sie in der Liste RECHTS aus. Ist STANDARD ausgewählt, wird das Bild nicht von Text umflossen.

Abbildung 14.14 ►
Mit der Einstellung AUSRICHTEN
LINKS ❸ umfließt der Text das
Bild auf der rechten Seite.



Sie können hier auch den Abstand von der Grafik zum umgebenden Text oder zu anderen Seitenelementen festlegen. Mit V-ABSTAND ④ legen Sie den vertikalen und mit H-ABSTAND ③ den horizontalen Abstand fest.



◀ **Abbildung 14.15**

In diesem Beispiel hat der Text einen Abstand von mindestens 10 Pixeln zum nebenstehenden Bild.

14.4.2 Alternativtext eingeben

Geben Sie unter ALT. ⑥ einen passenden Namen für den Alternativtext ein, der das Bild aussagekräftig beschreibt. Eine Suchmaschine wie zum Beispiel Google kann den Alternativtext dann seinem Index hinzufügen. Der Eintrag ist auch für Browser wichtig, die keine Bilder anzeigen können, beispielsweise in Vorleseprogrammen für sehbeeinträchtigte Benutzer.

Wenn Sie eine Überschrift als Grafik in eine Webseite integrieren, sollten Sie unbedingt den Text der Überschrift als Alternativtext eintragen. Dasselbe gilt für Fotos, Schaltflächen, Menüs usw. Auch im Hinblick auf den XHTML-Standard sollten Sie immer einen Alternativtext für jedes Bild hinterlegen.

14.4.3 Bildgröße einstellen

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Größe eines Bildes zu verändern. Ziehen Sie entweder den Fensterrahmen mit der Maus auf das gewünschte Format, oder geben Sie die Breiten- und Höhenwerte im Eigenschaftsinspektor ein.

Anschließend muss die Grafik neu aufgelöst werden, das Bild wird damit an die neue Größe angepasst und erneut gespeichert. Die alte Bilddatei wird dabei überschrieben. Es wird empfohlen, Bilder nicht zu vergrößern und immer nur zu verkleinern, um die Bildqualität nicht zu beeinträchtigen. Die besten Ergebnisse erzielen Sie jedoch, wenn Sie die Bilder in einem Grafikprogramm wie Fireworks oder Photoshop bearbeiten.



Schritt für Schritt: Größe eines Bildes in Dreamweaver verändern

1 Bild auswählen

Klicken Sie auf das gewünschte Bild. Es wird dann ein dünner Rand um die Grafik herum angezeigt und der Eigenschaftsinspektor mit den Bildeinstellungen eingeblendet.

2 Größe verändern



Halten Sie  gedrückt, klicken Sie mit der Maus auf die untere rechte Ecke des Bildes, und ziehen Sie dann den Rahmen nach links oben bzw. rechts unten, um es zu verkleinern bzw. zu vergrößern. Durch das Gedrückthalten der -Taste während des Ziehens bleiben die Proportionen des Bildes erhalten, so dass es nicht gequetscht oder gestaucht wird.

Abbildung 14.16 ►
Verändern der
Bildgröße



3 Neue Einstellungen vornehmen

Sie können die Größe auch durch Eingabe der Breite (B) ① und der Höhe (H) ② im Eigenschaftsinspektor direkt bestimmen. Falls Ihnen die Größe nicht gefällt, können Sie das Bild auch wieder auf die Originalgröße zurücksetzen, indem Sie auf den sich drehenden blauen Pfeil ③ klicken.

4 Bild neu auflösen

Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche NEU AUFLÖSEN ④, damit das Bild in die neue Größe konvertiert und gespeichert wird. ■

14.4.4 Bilder zuschneiden

Sie können in Dreamweaver nicht nur die Bildgröße verändern, sondern auch einen Ausschnitt freistellen, um zum Beispiel überflüssige Randbereiche zu entfernen.

Schritt für Schritt: Bild zuschneiden**1 Bild auswählen**

Klicken Sie wieder auf das gewünschte Bild, um es auszuwählen und den Eigenschaftsinspektor für dieses Bild anzuzeigen. Wählen Sie hier das Zuschneiden-Werkzeug ① (Abbildung 14.17) aus.

2 Rechteck anpassen

Innerhalb des Bildes im Dokumentenfenster finden Sie nun ein Rechteck, mit dem Sie bestimmen können, wie Sie das Bild beschneiden. Durch Ziehen an einer der Ecken lässt sich die Größe des Bereiches verändern, durch einen Klick und Ziehen mit gedrückter Maustaste lässt sich das Auswahlrechteck verschieben.

Wenn Sie den richtigen Ausschnitt mit dem Rechteck eingestellt haben, klicken Sie doppelt in das Rechteck hinein. Das ausgeschnittene Bild wird neu erstellt und in der Bilddatei gespeichert. Das Originalbild wird dabei überschrieben.



Abbildung 14.17 ►
Bildausschnitt freistellen



Abbildung 14.18 ►
Klicken Sie am Ende doppelt in
das Rechteck.

14.4.5 Helligkeit, Kontrast und Schärfe

Um Helligkeit und Kontrast eines Bildes zu verändern, klicken Sie im Eigenschaftensinspektor auf die Schaltfläche **3**. Im aufklappen-

den Dialogfenster können Sie dann mit den Schieberegler die Einstellungen vornehmen. Wenn Sie die Vorschau **2** aktiviert haben, können Sie die Veränderung direkt im Dokumentfenster mitverfolgen.



◀ **Abbildung 14.19**
Verändern von Helligkeit und Kontrast eines Bildes

Die Schärfe des Bildes kann mit der Schaltfläche **4** verändert werden. Je weiter Sie den Regler nach rechts bewegen, desto schärfer wird das Bild. Wenn die Schärfe zu stark eingestellt wird, entstehen störende Artefakte.



◀ **Abbildung 14.20**
Der Regler SCHARF STELLEN

Vermeiden Sie es, einen zu hohen Wert für den Regler SCHARFSTELLEN zu wählen. Es kommt sonst zur Bildung von störenden Rändern. Für aufwendigere Bearbeitungen ist natürlich ein Programm wie Photoshop notwendig. In Kapitel 19, »Dreamweaver und die Creative Suite«, erfahren Sie unter anderem, wie Sie die neue Photoshop-Integration in Dreamweaver CS5 nutzen können.



Kapitel 15

Tabellen erstellen

So bekommen Sie Tabellen in den Griff

- ▶ Wann sollte ich Tabellen nutzen?
- ▶ Wie stelle ich die passende Ansicht für eine Tabelle ein?
- ▶ Wie füge ich Tabellen ein, baue sie auf und bearbeite sie?
- ▶ Wie ändere ich Eigenschaften von Spalten, Zeilen und Zellen?

15 Tabellen erstellen

In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie in Dreamweaver fixierte sowie sich flexibel an das Browserfenster anpassende Tabellen erstellen. Sie erfahren, wie Sie Tabellen am geschicktesten markieren und welche Bearbeitungsmöglichkeiten Ihnen zur Verfügung stehen.

15.1 Sonderfall Webtabellen

Tabellen sind aus vielen Office-Programmen wohlbekannt. Sie haben damit sicherlich auch schon in Word oder Excel gearbeitet. In Excel besteht sogar das gesamte Dokument aus einer einzigen großen Tabelle. In Word können Sie an jeder beliebigen Stelle Tabellen in allen Variationen einfügen.

In einer Textverarbeitung oder Kalkulation werden Tabellen normalerweise zur geordneten Darstellung von Daten – etwa bei der Zuordnung von Preisen oder Terminen – verwendet. Sie können dabei innerhalb von Tabellen nicht nur Texte, sondern auch Bilder benutzen, z. B. bei der Erklärung von Symbolen oder bei Kartenlegenden.



Abbildung 15.1 ►
Eine herkömmliche Tabelle mit Preisangaben

Auch im Web werden Tabellen zum Strukturieren von Daten eingesetzt. In der Vergangenheit wurden Tabellen allerdings auch

oft dazu benutzt, das Layout einer Website zu erstellen, um also Texte, Bilder oder auch ganze Bereiche einer Website anzuordnen. Die Tabellen selbst sind dann für den Betrachter der Webseite nicht erkennbar. Ihre Linien und Ränder werden einfach mit Breitenangaben von 0 Pixel als unsichtbar definiert.

Am besten ist es jedoch, wenn man für das Layout vollständig auf Tabellen verzichtet und stattdessen Cascading Stylesheets (CSS) nutzt. Der Vorteil liegt unter anderem darin, dass weniger HTML-Text produziert wird und das Layout der gesamten Webseite durch Änderungen in der CSS-Datei ganz leicht neu gestaltet werden kann.

Der Hauptgrund, warum jedoch viele Webdesigner nach wie vor das Layout mit Tabellen erstellen, liegt an der Komplexität von CSS und daran, dass die verschiedenen Browser die CSS-Befehle unterschiedlich interpretieren. Dank der neuen CSS-basierten Layoutvorlagen in Dreamweaver stellt dies jedoch kein Problem mehr dar (siehe Kapitel 7, »Eine Vorlage anlegen«, und Kapitel 13, »Arbeiten mit CSS«).



◀ **Abbildung 15.2**
Das Beispielprojekt zur Voraufgabe dieses Buchs zu Dreamweaver 8 verwendete noch Tabellen für das Layout.

15.2 Verschiedene Tabellenansichten

Dreamweaver bietet Ihnen in der EINFÜGEN-Palette im Bereich LAYOUT verschiedene Ansichten für HTML-Tabellen an:

- ▶ Ansicht STANDARD
- ▶ Ansicht ERWEITERT

Im Folgenden wollen wir uns diese Ansichten genauer anschauen.

Layout-Ansicht

Seit Dreamweaver CS3 ist die Layout-Ansicht nicht mehr integriert. Sie eignet sich zum Anlegen von Layouttabellen und zum Anordnen von Texten und Bildern. Dank der integrierten CSS-basierten Layoutvorlagen ist diese Ansicht aber auch nicht mehr erforderlich.

15.2.1 Standard-Ansicht

Abbildung 15.3 ▼

Eine Tabelle in der Ansicht STANDARD

Die Ansicht STANDARD ist die wichtigste Ansicht für die Erstellung und Bearbeitung von Tabellen, da sie die meisten Funktionen zur Verfügung stellt.



Um in die Standard-Ansicht zu wechseln, wählen Sie in der EINFÜGEN-Palette das Listenelement LAYOUT und darin die Ansicht STANDARD. Es stehen Ihnen dann die in Abbildung 15.4 dargestellten Werkzeuge zur Verfügung.

Abbildung 15.4 ▶

Die Funktionen in der EINFÜGEN-Palette in der Rubrik LAYOUT: Mit der Schaltfläche ① können Sie eine neue Tabelle erstellen. Eine neue Zeile fügen Sie über der aktuell ausgewählten Zelle mit der Schaltfläche ② und eine Zeile darunter mit der Schaltfläche ③ ein. Analog dazu können Sie eine neue Spalte links ④ bzw. rechts ⑤ der aktuell ausgewählten Zelle einfügen.



15.2.2 Erweiterte Ansicht

Diese Ansicht entspricht weitgehend der Standard-Ansicht, die Tabellenzellen und Zellabstände werden jedoch vergrößert dargestellt. Das erleichtert das Markieren von Zellbereichen.

Um in die Ansicht ERWEITERT zu wechseln, wählen Sie in der EINFÜGEN-Palette in der Rubrik LAYOUT die Ansicht ERWEITERT aus.

▼ Abbildung 15.5

In der erweiterten Ansicht können Tabellenbereiche besser ausgewählt und verschoben werden.



In dieser Ansicht stehen Ihnen die gleichen Werkzeuge wie in der Standard-Ansicht zur Verfügung. Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen vorgenommen haben, wechseln Sie am besten immer wieder zurück in die Standard-Ansicht, um die Tabelle in der Originalgröße anzuzeigen, in der sie auch hinterher im Browser dargestellt wird.

Um die erweiterte Ansicht zu verlassen, klicken Sie entweder auf die Schaltfläche STANDARD 7 in der EINFÜGEN-Palette oder auf BEENDEN 6 im Dokumentenfenster.

Visuelle Hilfsmittel deaktivieren

Sie können die Tabellenlinien, die Bemaßungen etc. mit dem Menübefehl ANSICHT • VISUELLE HILFSMITTEL • ALLES AUSBLENDEN unsichtbar machen.

15.3 Erstellen einer Tabelle

Wir werden nun eine erste eigene Tabelle erstellen. Wählen Sie dafür die Standard-Ansicht, und gehen Sie wie folgt vor:



Schritt für Schritt: Neue Tabelle erstellen

1 Einfügemarke setzen

Positionieren Sie die Einfügemarke an der Stelle im Entwurfsbereich, an der Sie die Tabelle in die Seite einfügen möchten. Sie können auch Tabellen in Tabellen erstellen. Die Vorgehensweise ist dieselbe.

2 Einfügen-Dialog für Tabellen starten

Wählen Sie im Menü EINFÜGEN • TABELLE. Es erscheint daraufhin ein Fenster, in dem Sie die Eigenschaften der neuen Tabelle bestimmen können. Diese Einstellungen können Sie später auch noch ergänzen oder verändern.



Abbildung 15.6 ►
Das Dialogfenster TABELLE

3 Zeilen und Spalten festlegen

Geben Sie die Anzahl der ZEILEN und SPALTEN an. Sie können auch im Nachhinein weitere Spalten und Zeilen hinzufügen bzw. entfernen.

4 Tabellengröße definieren

Wenn sich die Tabelle automatisch an die Größe des Browserfensters anpassen soll, wählen Sie PROZENT und geben einen Prozentwert im Textfeld TABELLENBREITE ein. Wenn Sie zum Beispiel den Wert 50 eingeben, wird die Tabelle immer halb so breit wie das aktuelle Browserfenster dargestellt.

Für eine feste Tabellengröße wählen Sie PIXEL (Bildpunkte) aus. Geben Sie hier einen Wert von höchstens 950 ein. Nur so können Sie gewährleisten, dass die Tabelle bei der am häufigsten eingesetzten Bildschirmauflösung von 1024 x 768 vollständig sichtbar ist.

5 Randstärke und Zellabstände einstellen

Die RANDSTÄRKE bestimmt die Stärke der Tabellenlinien. Meistens wird der Wert entweder auf 0 oder 1 gesetzt, da breitere Ränder einen unschönen 3D-Effekt aufweisen.

▼ Abbildung 15.7

Breite Ränder sehen meist unschön aus.



Die ZELLAUFFÜLLUNG legt den Abstand zwischen Tabelleninhalt und Tabellenrand fest.

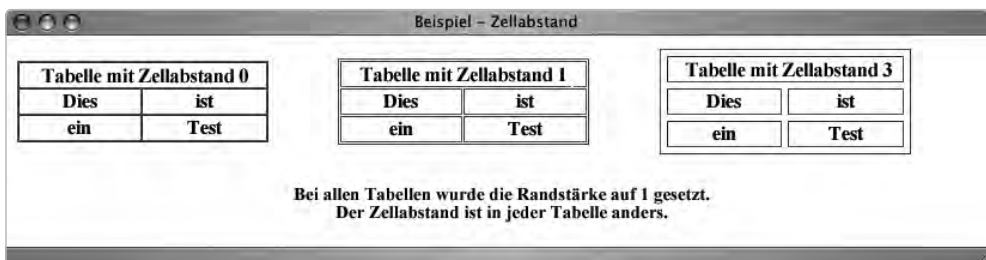
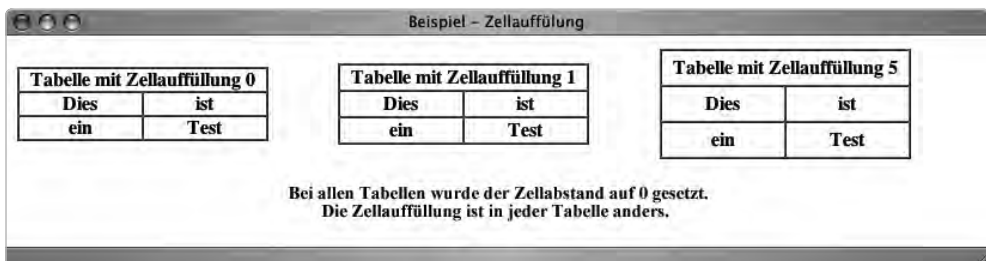
Der ZELLABSTAND bestimmt den Abstand der Tabellenzellen untereinander. In der Praxis wird meistens der Wert 0 gewählt, da Layoutabstände besser über die ZELLAUFFÜLLUNG eingestellt werden.

▼ Abbildung 15.8 (oben)

Beispiele für die ZELLAUFFÜLLUNG

▼ Abbildung 15.9 (unten)

Beispiele für den ZELLABSTAND



6 Kopfzeile einfügen

Unter **KOPFZEILE** legen Sie fest, in welchem Bereich der Tabelle die Tabellenüberschrift (genannt *Kopfzeile*) eingefügt werden soll. Texte, die in der Kopfzeile stehen, werden automatisch fett und zentriert dargestellt. Mit Cascading Stylesheets können Sie diese Formatierung nachträglich noch an Ihre Wünsche anpassen.

7 Eingabehilfen (Barrierefreiheit)

Die Einstellungen zu **EINGABEHILFEN** betreffen besonders Browser für sehbehinderte Benutzer, die zum Beispiel Vorlesegeräte einsetzen. Für diese ist die visuelle Darstellung nicht erkennbar. Daher sollte man auch eine Beschriftung und eine Zusammenfassung für die Tabelle festlegen. In einem Standardbrowser sind diese Einstellungen nicht sichtbar.

8 Fertige Tabelle anzeigen

Die Tabelle ist fertig gestellt. Klicken Sie auf **OK**, und sie wird mit sämtlichen Eigenschaften im Dokumentenfenster angezeigt. Sie können nun die Tabellenzellen mit Inhalten füllen. ■

15.4 Eigenschaften von Gesamttabellen

Nachdem Sie eine Tabelle erstellt haben, können Sie noch einige weitere Einstellungen vornehmen. Neben Breiten- und Höhenangaben sind etwa auch Hintergrundfarben und Hintergrundbilder in die Zellen einzufügen. Bevor Sie solche Einstellungen im Eigenschaftsinspektor vornehmen können, müssen Sie immer die entsprechenden Tabellenbereiche mit der Maus ausgewählt haben.

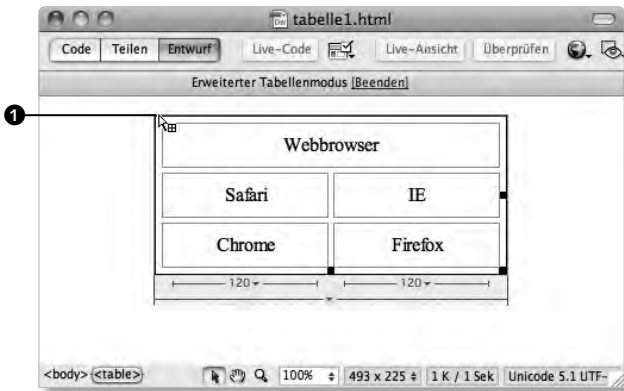
Je nachdem, ob Sie die gesamte Tabelle oder nur einzelne Bereiche markieren, bietet Ihnen der Eigenschaftsinspektor unterschiedliche Einstellmöglichkeiten. Für die Gesamttabelle können Sie zum Beispiel die Randstärke oder die Zellabstände einstellen. Für einzelne Tabellenbereiche oder auch nur einzelne Zellen können Sie die Inhalte formatieren, die Ausrichtung festlegen und Tabellenzellen miteinander verbinden.

15.4.1 Tabellen markieren

Um Eigenschaften für eine ganze Tabelle zu definieren, markieren Sie diese zunächst. Es stehen Ihnen dazu die folgenden Möglichkeiten zur Verfügung:

► **Auf die linke obere Ecke der Tabelle klicken ❶**

Diese Methode geht am schnellsten, ist jedoch bei verschachtelten Tabellen manchmal schwierig umzusetzen. In der Tabellenansicht ERWEITERT ist dies jedoch kein Problem, da der Zellraum automatisch größer angezeigt wird.



◀ **Abbildung 15.10**

Um die gesamte Tabelle auszuwählen, klicken Sie in die linke obere Ecke.

► **Über das Tabellenmenü**

Klicken Sie im Dropdown-Menü neben der Breitenanzeige auf den kleinen schwarzen Pfeil ❷, und wählen Sie den Eintrag TABELLE AUSWÄHLEN. Dies ist die einfachste Technik in Dreamweaver – Sie müssen damit nicht auf einen bestimmten Punkt im Dokumentfenster zielen.



◀ **Abbildung 15.11**

Unterhalb der Tabelle kann diese über ein Menü vollständig markiert werden. In der Statuszeile kann man auch einzelne Tags oder mit <table> die Tabelle auswählen.

► Das Tag <table> anklicken

Klicken Sie in irgendeine Zelle der Tabelle und dann in der Statuszeile im unteren Fensterrahmen ⑤ auf <table>. Diese Technik wird gerne von Anwendern mit HTML-Kenntnissen eingesetzt, ist aber auch sehr einfach anzuwenden.

15.4.2 Einstellungen für ganze Tabellen

Wenn die Tabelle ausgewählt ist, können Sie im Eigenschaftenspektor die Einstellungen für die Tabelle vornehmen. Falls das Fenster nicht sichtbar ist, können Sie es über das Menü FENSTER • EIGENSCHAFTEN aktivieren.

Abbildung 15.12 ▼
Anzeige des Eigenschaftenspektors, wenn die Gesamttafel markiert ist



Für Gesamttabellen können Sie die folgenden Einstellungen im Eigenschaftenspektor vornehmen:

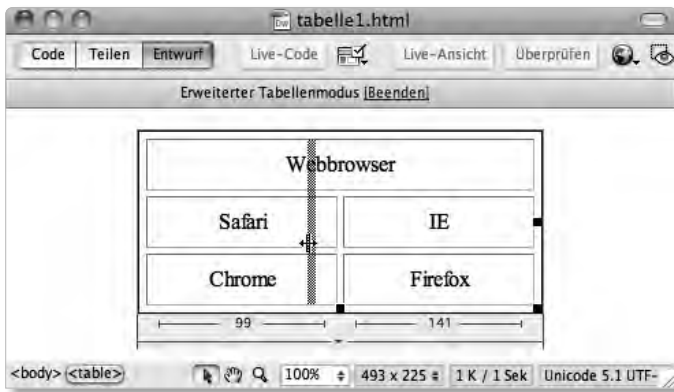
- TABELLEN-ID ④ und KLASSE ⑩
Diese Einstellungen betreffen den Einsatz von Cascading Style-sheets. Über die ID oder die Klasse können einer Tabelle CSS-Stile zugewiesen werden.
- ZEILEN und SPALTEN ⑤
Wenn Sie die Zeilen- oder Spaltenanzahl erhöhen, werden diese entweder unten oder rechts hinzugefügt.
- B (Breite) ⑥
Hiermit können Sie die Breite der gesamten Tabelle festlegen. Die Höhe kann nicht vorgegeben werden, damit sie sich immer automatisch an den Inhalt der Tabelle anpassen kann. Es ist jedoch möglich, sowohl Breite als auch Höhe zu ändern, indem mit der Maus die Tabellenränder angefasst und verschoben werden.
- ZELLAUFFÜLLUNG und ZELLRAUM ⑦
Mit ZELLAUFFÜLLUNG wird der Abstand zwischen Tabellenzellen und ihren Inhalten festgelegt, mit ZELLRAUM wird der Ab-

stand zwischen den Tabellenzellen eingestellt. Der Zellraum wird auch als Zellabstand bezeichnet.

- ▶ **AUSRICHTEN** 9
Wählen Sie hier, ob die Inhalte in der Tabelle linksbündig, zentriert oder rechtsbündig ausgerichtet werden sollen.
- ▶ **RAHMEN** 8
Hier wird die Rahmenstärke bzw. Dicke der Tabellenlinien festgelegt.

15.4.3 Höhe und Breite anpassen

Durch Ziehen mit der Maus können Sie Spalten- und Zeilenbreiten direkt im Dokumentfenster anpassen.

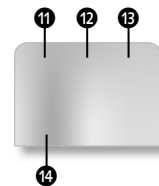


◀ **Abbildung 15.13**

Anpassen der Spaltenbreite mit der Maus im Dokumentfenster

Wenn Sie mehrere Größenänderungen durchgeführt haben und mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, können Sie die Tabelle ganz einfach wieder zurücksetzen. Markieren Sie dafür zunächst die Gesamttabelle. Wenn Sie im Eigenschaftsinspektor dann auf das Symbol 11 klicken, werden alle Breitenänderungen rückgängig gemacht. Analog werden mit dem Symbol 14 die Höhenänderungen zurückgesetzt.

Wenn die Breiten in Prozent angegeben sind, passen sich Spalten und Zeilen immer automatisch der Größe des Browserfensters an. Um die automatische Anpassung abzustellen, klicken Sie auf das Symbol 12, womit Sie die Breitenangaben von Prozent auf Pixel umstellen. Mit der Schaltfläche 13 ändern Sie die Breitenangabe wieder von Pixel in Prozent.



15.5 Eigenschaften von Tabellenbereichen

Auch um Einstellungen für bestimmte Bereiche in einer Tabelle vorzunehmen, müssen Sie die Tabelle zunächst auswählen. Erst dann können Sie die Einstellungen im Eigenschaftsinspektor vornehmen.

15.5.1 Spalten, Zeilen und Zellen auswählen

Für das Auswählen von Spalten und Zeilen stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung:

► Im Dokumentenfenster

Klicken Sie links neben die Zeile ❶, um sie zu markieren, bzw. über eine Spalte, um entsprechend eine Spalte zu markieren. In der Tabellenansicht ERWEITERT können Sie Spalten und Zeilen am einfachsten anklicken.

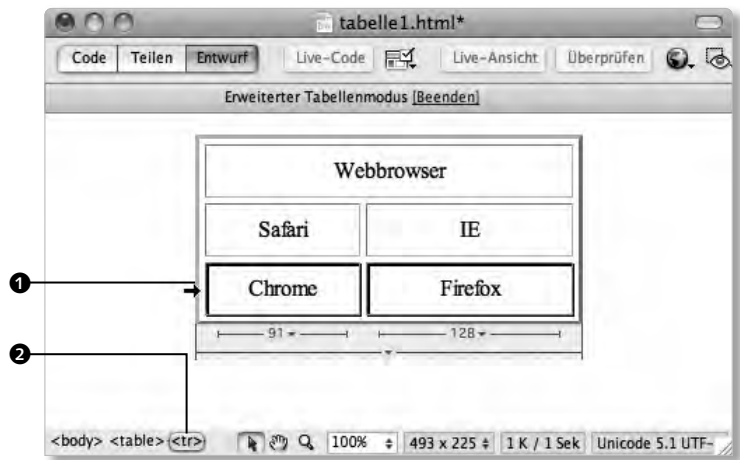


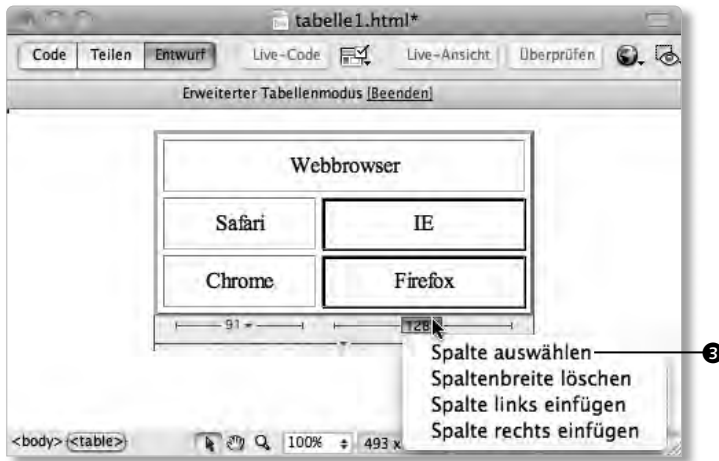
Abbildung 15.14 ►
Klicken Sie links neben einer Zeile, um sie zu markieren.

► Im Spaltenmenü

Öffnen Sie das Dropdown-Menü unter einer Spalte, und wählen Sie SPALTE AUSWÄHLEN ❸. Das Auswählen einer Zeile ist mit dieser Methode nicht möglich.

► In der Tag-Leiste

Klicken Sie in die Zeile, die Sie markieren möchten, und anschließend im unteren Fensterrahmen in der Statusleiste auf <tr> ❷ (in Abbildung 15.14). Diese Technik wird gerne von Anwendern mit HTML-Kenntnissen verwendet.



◀ **Abbildung 15.15**

Auswahl einer Spalte über das Spaltenmenü

Das Markieren von einzelnen oder mehreren Tabellenzellen funktioniert ähnlich wie in Excel. Um nur eine einzige Zelle auszuwählen, klicken Sie einfach in sie hinein. Die Auswahl wird dann zwar nicht visuell durch einen fetten Rahmen angezeigt, Sie können aber trotzdem die Einstellungen für die Zelle im Eigenschaftenspektor definieren.

Für das Auswählen zusammenhängender Tabellenzellen ziehen Sie die Maus einfach über die gewünschten Zellen 4. Dafür ist besonders die Tabellenansicht ERWEITERT geeignet.

Mehrere einzelne Zellen markieren

Sie können auch mehrere vereinzelte Tabellenzellen markieren, indem Sie `Strg`/`⌘` drücken und dabei mit der Maus nacheinander auf die gewünschten Tabellenzellen klicken.

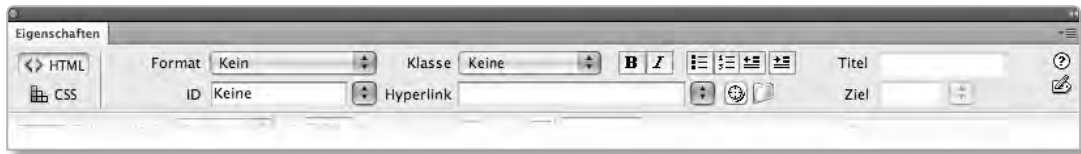


◀ **Abbildung 15.16**

Markieren von mehreren Tabellenzellen in der erweiterten Ansicht

15.5.2 Einstellungen für Tabellenbereiche

Unabhängig davon, ob Sie ganze Zeilen oder nur eine einzelne Zelle ausgewählt haben, wird immer der gleiche Eigenschaftenspektor angezeigt. Dieser ist in zwei Bereiche aufgeteilt. Über den oberen Bereich können die Inhalte formatiert und verlinkt werden.



▲ **Abbildung 15.17**

Obere Hälfte des Eigenschaftsinspektors, wenn Tabellenbereiche markiert wurden

Im unteren Bereich können Tabelleneinstellungen wie Ausrichtung und Hintergrundfarbe ausgewählt werden.

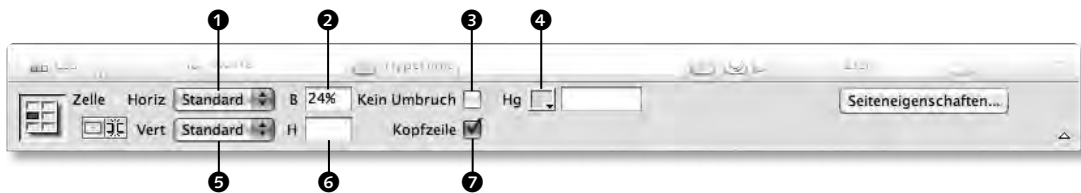


Abbildung 15.18 ▲

Unterer Bereich des Eigenschaftsinspektors bei ausgewählten Tabellenbereichen

Unterer Bereich nicht sichtbar?

Falls der untere Bereich des Eigenschaftsinspektors nicht sichtbar ist, klicken Sie auf das kleine Dreieck rechts unten in der oberen Hälfte des Fensters, um den unteren Bereich einzublenden.

Folgende Einstellungen können im unteren Bereich des Eigenschaftsinspektors vorgenommen werden:

- ▶ Sie können den Inhalt (Text, Grafik usw.) von Tabellenzellen sowohl horizontal **1** als auch vertikal **5** ausrichten. Horizontal können Sie für den Inhalt LINKSBÜNDIG, MITTIG oder RECHTSBÜNDIG festlegen. Vertikal stehen Ihnen OBEN, MITTE, UNTEN und GRUNDLINIE zur Verfügung. Die Einstellung VERTIKAL sollten Sie jedoch nicht einsetzen, da sie nicht in allen Browsern funktioniert.
- ▶ Unter B (Breite) **2** und H (Höhe) **6** können Sie die Breite und Höhe der Tabellenbereiche verändern. Einfacher ist es jedoch, wenn Sie die Breiten und Höhen mit der Maus anpassen.
- ▶ Das Kontrollfeld KEIN UMBRUCH **3** verhindert, dass der Inhalt automatisch umbrochen wird. Dies funktioniert jedoch nur, wenn in der Tabellenzelle keine Breite angegeben wurde. In der Praxis wird diese Einstellung so gut wie nie eingesetzt.
- ▶ Tabellenbereiche, die als Überschriften dienen, sollten als KOPFZEILE **7** markiert werden. Mit Cascading Stylesheets kann festgelegt werden, wie diese dann formatiert werden. Ohne spezielle Formatierung werden Kopfzeilen zentriert und in fetter Schrift dargestellt.
- ▶ Die Hintergrundfarbe der markierten Tabellenbereiche stellen Sie mit Hg (Hintergrundfarbe) **4** ein.

15.5.3 Tabellenzellen gruppieren

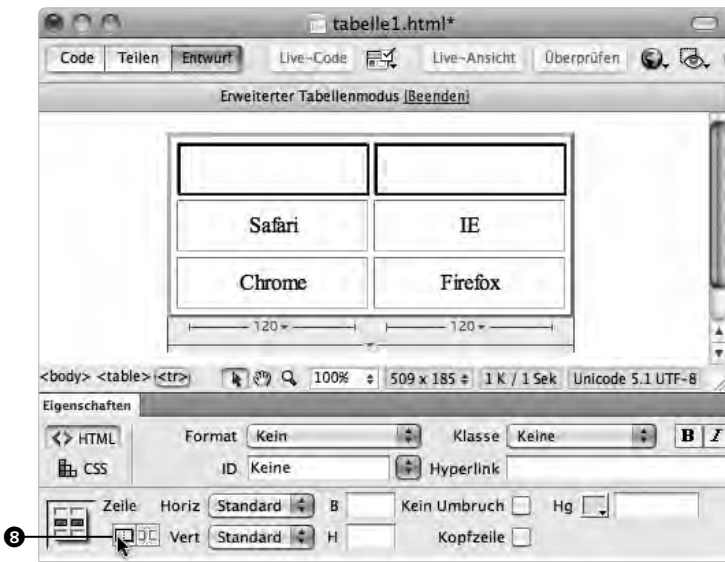
In komplexeren Tabellen kommt es oft vor, dass mehrere Zellen zu einer Zelle zusammengefasst werden. Dies ist notwendig, wenn zum Beispiel eine Beschriftung über mehrere Spalten hinweg verlaufen soll. Um Zellen zu gruppieren, gehen Sie wie folgt vor:

Schritt für Schritt: Tabellenzellen gruppieren



1 Tabellenzellen für Gruppierung auswählen

Markieren Sie zunächst die Tabellenzellen, die Sie zusammenfassen möchten.



▲ **Abbildung 15.19**

Tabellenzellen zusammenfassen

2 Tabellenzellen zusammenfassen

Klicken Sie auf das Symbol 8, um die markierten Zellen zu vereinen. Sie können nun in der zusammengefassten Zelle Inhalte eingeben.

Um eine Tabellenzelle wieder in ihre Ausgangszellen zu zerlegen, wählen Sie einfach die entsprechende gruppierte Zelle aus und klicken auf das Symbol 9.

Breitenwerte für Spalten festlegen

Unterhalb der Tabelle und unterhalb der einzelnen Spalten werden die Breitenwerte angezeigt. Falls unter einer Spalte noch kein Wert angezeigt wird, so wurde für diese noch keine Breite festgelegt.

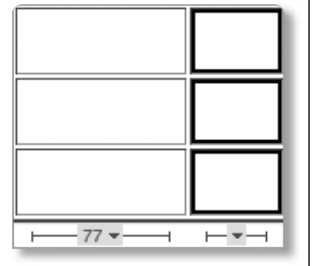
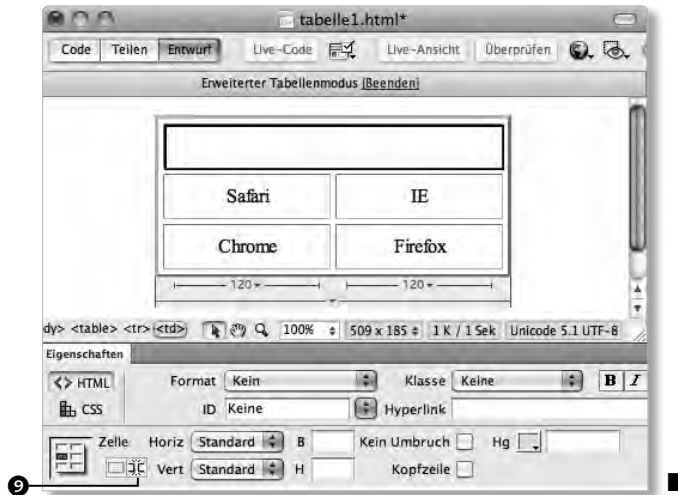


Abbildung 15.20 ▶
Tabellenzellen trennen



15.5.4 Spalten und Zeilen hinzufügen

Um eine Spalte oder Zeile hinzuzufügen, gibt es in Dreamweaver mehrere Möglichkeiten:

- ▶ Rechte Maustaste (Windows) oder **Ctrl** + Maustaste (Mac): Positionieren Sie die Maus auf der Tabelle, und wählen Sie über das Kontextmenü der Maus den Menüpunkt TABELLE aus.
- ▶ EINFÜGEN-Palette: In der Rubrik LAYOUT stehen Ihnen vier Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie neue Zeilen oberhalb oder unterhalb und neue Spalten rechts oder links anlegen können.
- ▶ Tabulator-Taste: Wenn Sie die Einfügemarke in der untersten rechten Zelle positionieren und dann die Taste **Tab** drücken, wird automatisch eine neue Zeile hinzugefügt.
- ▶ Spaltenmenü: Unterhalb einer jeden Spalte befindet sich ein Spaltenmenü, über das Sie neue Spalten hinzufügen können.



Abbildung 15.21
Funktion zum Einfügen von Spalten und Zeilen

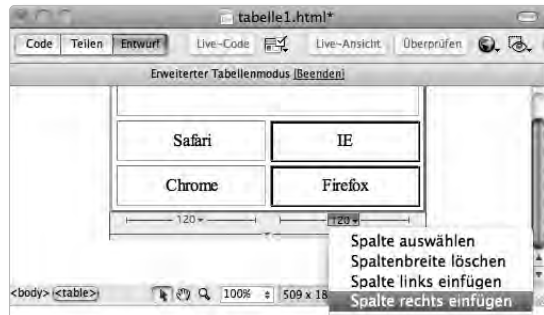


Abbildung 15.22 ▶
Eine Spalte kann über den kleinen Pfeil eingefügt werden.

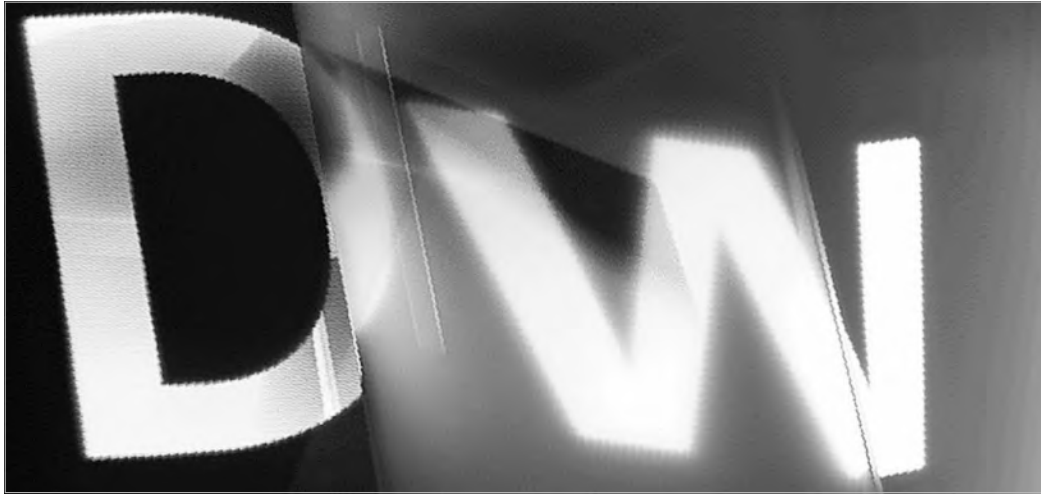
Um eine Spalte oder Zeile zu löschen, markieren Sie einfach die Spalte oder die Zeile und drücken die Taste `Entf`.

15.6 Tabellen sortieren

Mit Dreamweaver kann man Tabellen auch ganz einfach sortieren. Wählen Sie zuerst die Gesamttabelle aus, und klicken Sie dann auf **BEFEHLE • TABELLE SORTIEREN**. Im sich öffnenden Dialogfenster können Sie anschließend festlegen, nach welcher Spalte die Tabelle sortiert werden soll.



◀ **Abbildung 15.23**
Sortieren von Daten über die Funktion TABELLE SORTIEREN



Kapitel 16

Hyperlinks einsetzen

So halten Sie mit Ihre Website mit Verknüpfungen zusammen

- ▶ Wie funktionieren Hyperlinks überhaupt?
- ▶ Was sind interne und externe Links?
- ▶ Wie ermöglige ich eine Navigation mit Ankerpunkten?
- ▶ Wie richte ich E-Mail-, Imagemap- und Download-Links ein?

16 Hyperlinks einsetzen

Ohne Hyperlinks würde das Web nicht funktionieren, denn dass man Seiten miteinander verknüpft, ist das Besondere am WWW. In diesem Kapitel lernen Sie verschiedene Arten von Hyperlinks kennen: angefangen bei einfachen Links zwischen den Seiten einer Site über Hyperlinks zwischen verschiedenen Sites bis hin zu automatischen Weiterleitungen.

16.1 Navigieren mit Hyperlinks

Jeder, der schon einmal im Internet gesurft hat, kennt Hyperlinks. Sie fallen in unterschiedlichen Formen ins Auge, wenn man auf eine Seite kommt: Es gibt zum Beispiel die ganz normalen, blau unterstrichenen Hyperlink-Texte oder verlinkte Bilder, wie bei Navigations-Schaltflächen. Hyperlinks sind jedoch nicht immer als solche erkennbar. Mit Cascading Stylesheets kann man ihr Aussehen leicht verändern und die Unterstreichung abstellen sowie ihre typische blaue Farbe verändern. Manchmal wird ein Hyperlink so erst sichtbar, wenn man mit der Maus über ihn fährt und sich die Buttongrafik per Rollover-Effekt oder der Mauspfel verändert.

Hyperlinks und JavaScript

Es gibt Hyperlinks, die nur in Zusammenarbeit mit der Skriptsprache JavaScript funktionieren. Dazu gehören zum Beispiel der Zurück-Link, der zur vorher besuchten Seite führt, und das Öffnen einer neuen Webseite in einem neuen Fenster mit festlegbarer Größe. Hyperlinks mit JavaScript werden in Kapitel 17, »Interaktivität mit JavaScript«, behandelt.

16.1.1 Funktionsweise von Hyperlinks

Hyperlinks werden nicht nur eingesetzt, um einzelne Webseiten miteinander zu verknüpfen. Eine andere Anwendungsmöglichkeit sind E-Mail-Links, bei denen sich automatisch das E-Mail-Programm des Benutzers öffnet, wenn er auf den Link klickt. Auch Download-Links, über die man Dateien herunterladen kann, kommen häufig zum Einsatz.

Hyperlinks benötigen nicht immer einen Klick durch den Benutzer, sie können auch automatisch ausgelöst werden. So besteht sogar die Möglichkeit, eine Weiterleitung in die Webseite

zu integrieren, bei der der Benutzer ohne eigenes Zutun automatisch nach einer voreingestellten Zeit auf eine andere Seite geleitet wird.

16.1.2 Das Wichtigste: die URL

Das Ziel, auf das ein Hyperlink verweist, wird durch eine sogenannte *URL (Uniform Resource Locator)* angegeben. Die URL ist das, was Sie bei einer Seite in der Adressleiste des Webbrowsers sehen können. Wenn Sie zum Beispiel dort nur *google.de* tippen, wird Ihre Eingabe automatisch in die vollständige URL *http://www.google.de* umgewandelt.

Wenn Sie auf einen Link klicken, gelangen Sie zu einer neuen Webseite, die in der Adressleiste als URL angezeigt wird. Anhand des Google-Beispiels *http://www.google.de/intl/de/help.html* wollen wir uns den Aufbau einer URL genau anschauen:

► **http**

Der erste Teil der URL gibt das Protokoll an, über das der Webbrowser mit dem Webserver kommuniziert. *http (Hypertext Transfer Protocol)* ist das Standardprotokoll im Web. *https (Hypertext Transfer Protocol Secure)* ist das Protokoll für verschlüsselte Datenübertragungen (zum Beispiel für Bestellformulare mit Kreditkarteninformationen). *ftp (File Transfer Protocol)* ist für die Übertragung von ganzen Dateien zuständig.

► **www.google.de**

Dieser Teil gibt die Adresse des Servers an. Er entspricht der Domain mit Subdomain und Top-Level-Domain. Statt des Domainnamens kann auch die IP-Adresse des Servers angegeben werden (zum Beispiel 66.102.11.99 bei Google).

► **/intl/de**

Dieser Teil gibt das Verzeichnis an, in dem sich die Datei der Webseite auf dem Webserver befindet. In diesem Fall ist die Datei *help.html* im Verzeichnis *de*, das sich wiederum in einem Ordner namens *intl* befindet.

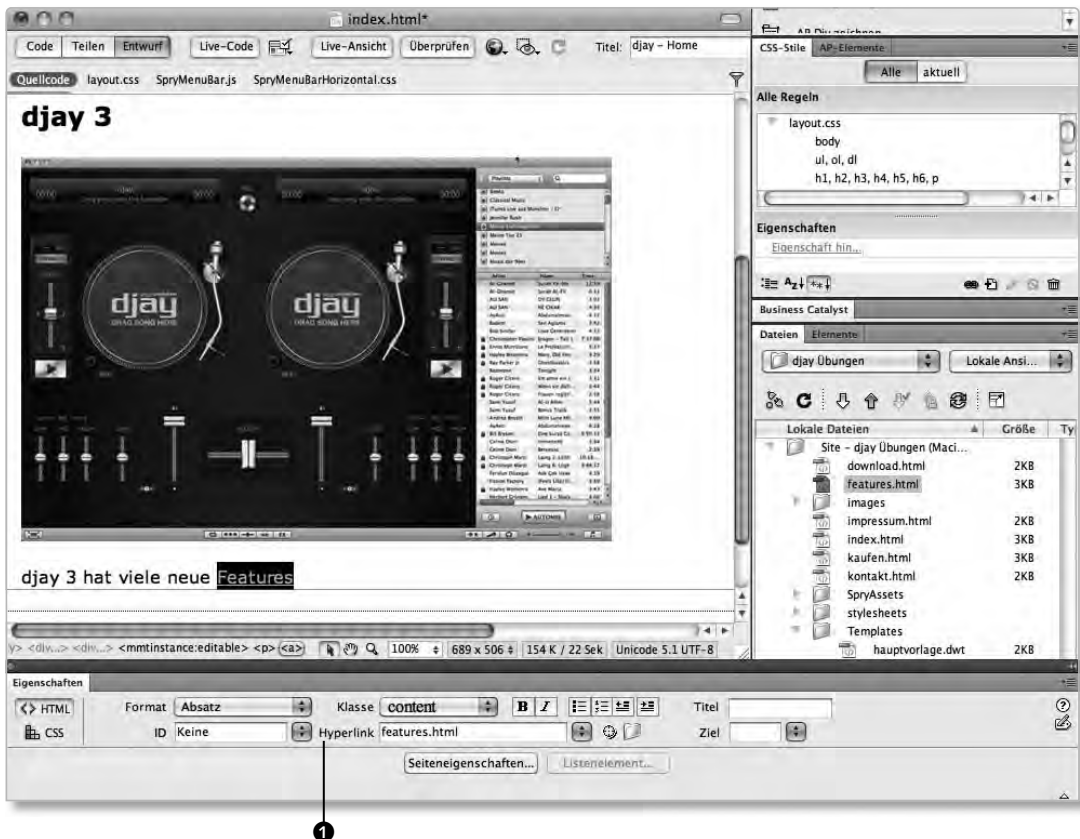
► **help.html**

Dies ist der Name der im Browser angezeigten Datei. Es handelt sich hier um eine HTML-Seite – zu erkennen an der Dateiendung. Es sind auch viele andere Dateitypen möglich, wie zum Beispiel PHP, JSP, ASP und viele weitere Formate.

16.2 Hyperlinks anlegen in Dreamweaver

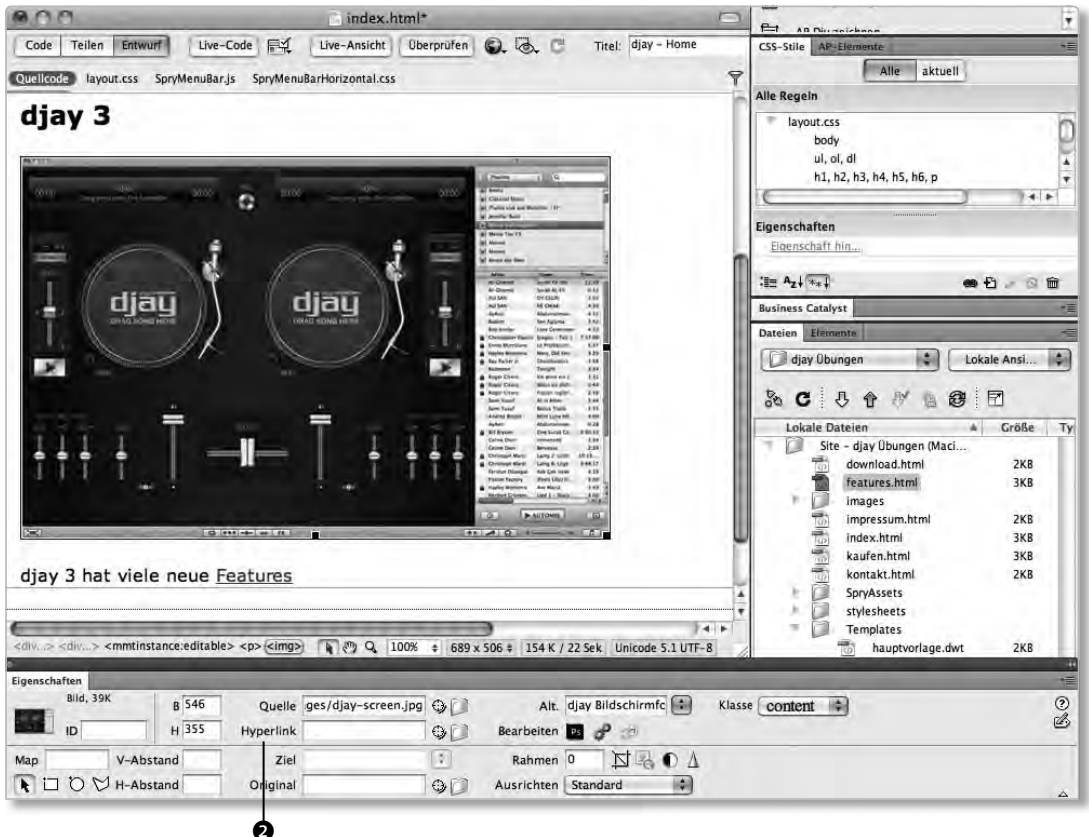
Wir werden in diesem Kapitel verschiedene Arten von Hyperlinks in Dreamweaver anlegen. Öffnen Sie dafür entweder eine vorhandene Webseite aus unserer Site *djay Übungen*, oder erstellen Sie eine neue Seite.

Sowohl Text- als auch Bildelemente können mit Hyperlinks hinterlegt werden. Wenn Sie in Dreamweaver im Dokumentenfenster einen Text oder ein Bild auswählen, können Sie im Eigenschaftensinspektor das Ziel der Verknüpfung einstellen. Der Eigenschaftensinspektor bietet andere Funktionen an, je nachdem, ob Sie Text (Abbildung 16.1) oder ein Bild (Abbildung 16.2) selektieren. Die Funktion HYPERLINK bleibt jedoch immer dieselbe.



▲ **Abbildung 16.1**

Der Eigenschaftensinspektor, nachdem ein Text markiert wurde – unter HYPERLINK 1 kann die Verknüpfung definiert werden.



▲ Abbildung 16.2

Der Eigenschaftsinspektor, nachdem ein Bild markiert wurde – die Funktion **HYPERLINK** 2 bleibt dieselbe.

16.2.1 Externe und interne Hyperlinks

Wenn Sie einen Link zu einer externen Website anlegen möchten, geben Sie einfach deren vollständige URL in das Textfeld 1 bzw. 2 ein (zum Beispiel `http://www.dreamweaver-buch.de`). Achten Sie unbedingt darauf, dass Sie am Anfang »`http://`« eingeben. Solche Links werden als *absolute Links* bezeichnet.

Sie können auch Links auf lokale Webseiten, also zu Seiten innerhalb derselben Website, in das Textfeld eingeben. Solche internen Hyperlinks werden *relative Links* genannt – nicht der absolute Pfad der Zielseite wird darin angegeben, sondern nur der relative Pfad.

Um einen internen Link zu einer anderen Webseite in der Site zu erstellen, gibt es in Dreamweaver zwei praktische Methoden.

Absolute und relative Pfadangaben

Absolute Pfadangaben zeigen den ganzen Weg zu einer Datei an und beginnen mit dem Rechnernamen oder der Domain einer Seite. *Relative Pfadangaben* geben nur den Weg an von der Ausgangsdatei, von der aus verlinkt wird. Über »..<« springt man ein Verzeichnis zurück. In ein Schwesterverzeichnis gelangt man also so: `../Mutter/Schwester/Zieldatei.html`

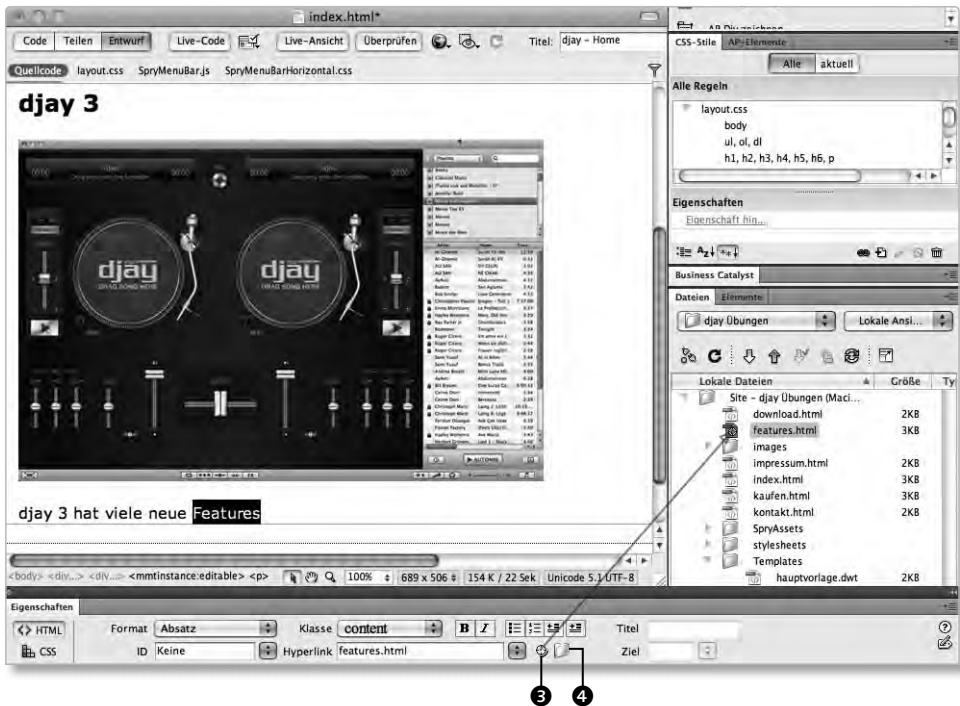
Wählen Sie für beide immer zuerst das Bild oder das Textelement aus, das Sie verlinken wollen.

Klicken Sie dann auf das Ordnersymbol ④, um die Zielseite im Dateibrowser auszuwählen. Dreamweaver legt dann einen entsprechenden relativen Pfad in Ihrem HTML-Dokument an.

Eine andere, praktischere Variante ist das Fadenkreuz ③. Ziehen Sie dieses einfach in das Bedienfeld DATEIEN und auf das Dokument, das die Zieldatei für den Hyperlink sein soll. Wenn Sie die Maus loslassen, wird der Link automatisch von Dreamweaver erstellt.

Abbildung 16.3 ▼

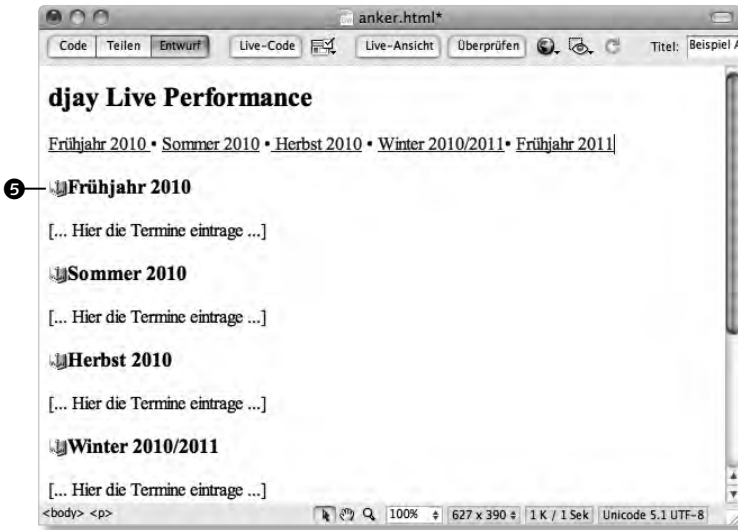
Text für den Hyperlink auswählen und Hyperlink-Fadenkreuz auf die Zieldatei ziehen



16.2.2 Links innerhalb einer Webseite

Mit Hyperlinks können Sie nicht nur zu anderen Webseiten verlinken, sondern auch zu Stellen innerhalb derselben Webseite. Dies ist vor allem bei sehr langen Seiten sinnvoll.

Um einen Link zu einer Stelle innerhalb desselben Dokuments anlegen zu können, müssen die Stellen, auf die verlinkt werden soll, zunächst mit sogenannten *Ankerpunkten* markiert werden. Diese können dann als Zielpunkt in einem Hyperlink verwendet werden.



◀ **Abbildung 16.3**

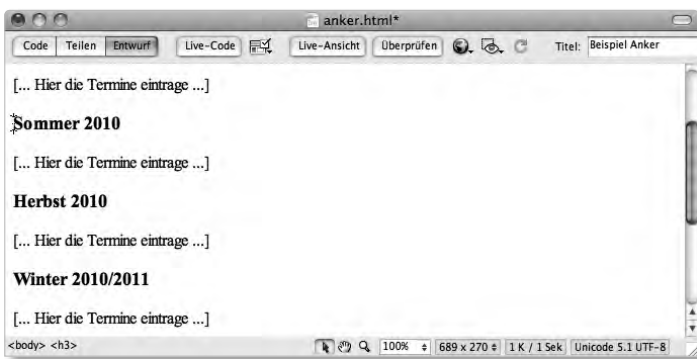
Die gelben Ankerpunkte **5** dienen als Sprungmarken, zu denen die Hyperlinks verweisen können. Sie sind nur in Dreamweaver sichtbar, nicht etwa im Browser.

Schritt für Schritt: Ankerpunkte anlegen und darauf verlinken



1 Zielelement auswählen

Um einen Ankerpunkt anzulegen, setzen Sie die Einfügemarke an die gewünschte Stelle. Achten Sie dabei darauf, dass Sie die Einfügemarke wirklich nur setzen und nicht etwa ein Wort oder Bild markieren.



◀ **Abbildung 16.4**

Einfügemarke setzen

2 Ankerpunkt anlegen

Klicken Sie **ENFÜGEN • BENANNTER ANKERPUNKT**. Geben Sie dem Ankerpunkt in der Dialogbox einen passenden Namen, der die

ausgewählte Textstelle beschreibt. Verwenden Sie dabei keine Leer- oder Sonderzeichen, sondern nur Buchstaben (keine Umlaute), Zahlen und Unterstriche. Außerdem muss der Ankername mit einem Buchstaben beginnen. Klicken Sie dann auf OK.

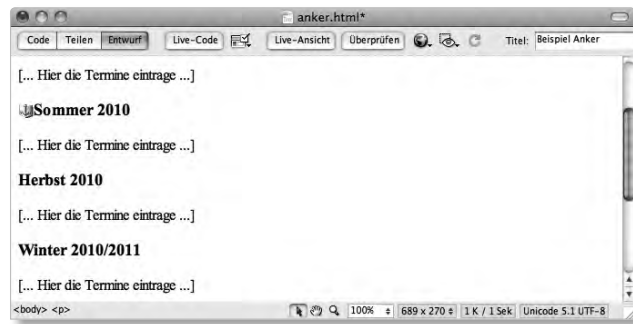
Abbildung 16.5 ▶
Dialogfenster BENANNTER ANKER



3 Ankerpunkte im Dokumentenfenster anzeigen

Ankerpunkte werden im Dokumentenfenster mit kleinen gelben Fähnchen gekennzeichnet. Ihre jeweiligen Namen können Sie im Eigenschaftsinspektor ablesen, wenn Sie die Ankerpunkte anklicken.

Abbildung 16.6 ▶
So werden Ankerpunkte angezeigt.



4 Hyperlink anlegen

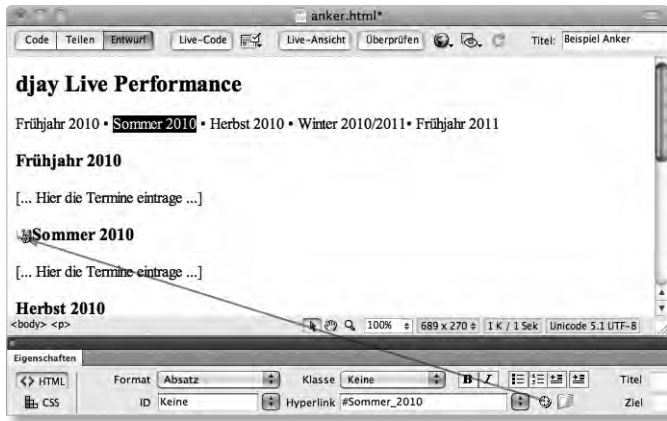
Nachdem Sie einen Ankerpunkt erstellt haben, können Sie nun einen Hyperlink anlegen, der auf den Ankerpunkt verweist. Wählen Sie dafür das Element auf Ihrer Seite aus, das ein anklickbarer Link werden soll.

Abbildung 16.7 ▶
Legen Sie den Link fest, der auf den Ankerpunkt verweisen soll.



5 Fadenkreuz auf Ankerpunkt ziehen

Gehen Sie nun mit der Maus in den Eigenschaftsinspektor, und ziehen Sie das Fadenkreuz neben HYPERLINK auf den Ankerpunkt.



◀ **Abbildung 16.8**

Ziehen Sie das Fadenkreuz auf den Ankerpunkt.

6 Ankerpunkte prüfen

Im Feld HYPERLINK des Beispiels wird der Name des Ankerpunktes, `#Sommer_2010`, angezeigt. Das Rautezeichen gibt an, dass es sich um einen benannten Ankerpunkt handelt.

Wenn Sie nun auf den Link klicken, springt die Anzeige im Browser automatisch an die Stelle, auf die der Hyperlink verweist. Auf benannte Anker kann man nicht nur von derselben Seite aus verlinken, sondern auch von anderen Seiten oder gar anderen Websites aus. Einzige Voraussetzung ist, dass die entsprechenden Ankerpunkte im Zieldokument angelegt sind. Außerdem können Sie dann nicht die Fadenkreuz-Methode anwenden, sondern müssen den Namen des Dokuments und des Ankerpunktes wie folgt im Feld HYPERLINK eingeben: `URL#Ankername`. Um zum Beispiel von der eigenen Webseite auf die Wikipedia-Site zum Begriff *Internet* auf den Anker *Geschichte* zu verlinken, gibt man im Feld HYPERLINK `http://de.wikipedia.org/wiki/Internet#Geschichte` ein. ■

16.2.3 Löschen von Hyperlinks

Um einen Hyperlink zu entfernen, markieren Sie einfach den Text oder das Bild, für das der Hyperlink definiert ist, und löschen dann im Eigenschaftsinspektor den Eintrag unter HYPERLINK. Alternativ können Sie auch im Menü **MODIFIZIEREN • HYPERLINK ENTFERNEN** wählen.

16.3 Spezielle Hyperlinks anlegen

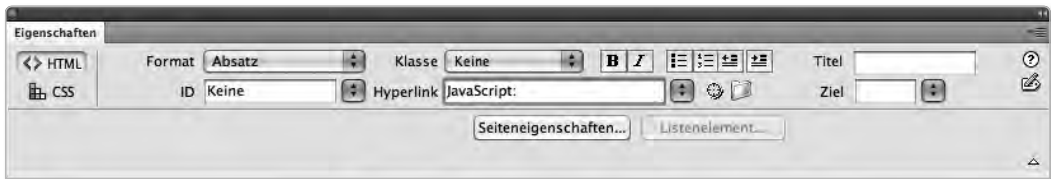
16.3.1 Leere Links

Während der Erstellung einer Website kommt es häufig vor, dass Sie einen Link zu einer Webseite erstellen möchten, die noch nicht vorhanden ist. In einem solchen Fall können Sie einfach einen leeren Link (auch *Dummy-Link* genannt) anlegen. Geben Sie dazu im Eigenschaftsinspektor unter HYPERLINK statt der URL nur ein Rautenzeichen (#) ein.

Bei einigen Browsern haben leere Links eine unschöne Nebenwirkung: Klickt man auf sie, scrollt das Fenster einfach an den Seitenkopf. Um diesen Effekt zu vermeiden, können Sie statt der Raute auch den Ausdruck *JavaScript:* eingeben. Damit wird dieser Effekt vermieden.

Abbildung 16.9 ▼

Ein leerer Link (ohne Auswirkung) wird am besten durch den Eintrag *JavaScript:* im Feld HYPERLINK erstellt.



16.3.2 E-Mail-Links

Über Hyperlinks können Sie nicht nur Webseiten miteinander verknüpfen, sondern auch Webseiten mit E-Mail-Adressen. Klickt man auf einen solchen Link, wird automatisch ein E-Mail-Programm mit einem Mailfenster geöffnet, in dem bereits die Adresse des Empfängers eintragen ist.

Es gibt in Dreamweaver zwei Möglichkeiten, E-Mail-Links zu erstellen. Markieren Sie für beide Wege zunächst das Element, das als Link fungieren soll. Für einen E-Mail-Link kann das etwa ein Foto oder ein Name sein.

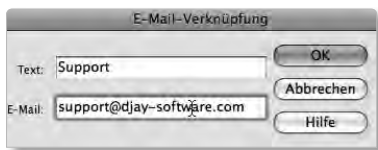
Geben Sie nun im Eigenschaftsinspektor unter HYPERLINK die E-Mail-Adresse an, und schreiben Sie davor *mailto:*. Achten Sie darauf, dass Sie an dieser Stelle kein Leerzeichen eingeben, sonst funktioniert der Link später nicht.

Der andere Weg führt über den Menübefehl EINFÜGEN • E-MAIL-VERKNÜPFUNG. Dazu müssen Sie nur die Einfügemarke an die gewünschte Stelle im Dokument setzen und das Menü aufrufen. Es erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie den zu verlinkenden Text und die E-Mail-Adresse eingeben können. Nach dem

Anklicken der OK-Schaltfläche erstellt Dreamweaver einen Link mit *mailto:*, gefolgt von der E-Mail-Adresse.



◀ **Abbildung 16.10**
Ein E-Mail-Link



◀ **Abbildung 16.11**
Über EINFÜGEN • E-MAIL-VERKNÜPFUNG können ganz einfach E-Mail-Links erstellt werden.

Testen Sie die Webseite im Browser, indem Sie zum Beispiel im Menü DATEI • VORSCHAU IM BROWSER auswählen. Wenn Sie jetzt auf den E-Mail-Link klicken, sollte sich Ihr Mailprogramm öffnen und die E-Mail-Adresse, die Sie eingetragen haben, in der neuen Nachricht als Empfängeradresse erscheinen.



Mailfenster mit vordefiniertem Betreffzeile

Wenn auf einen E-Mail-Link geklickt wird, öffnet sich das E-Mail-Programm mit einer leeren Nachricht, in der bereits die Empfängeradresse eingetragen ist. Sie können auch die Betreffzeile der E-Mail festlegen, indem Sie unter HYPERLINK im Eigenschaftsinspektor den Link folgendermaßen ergänzen: *mailto:webmaster@djay-software.com?subject=Anfrage* Die Bezeichnung *subject* steht dabei für den Betreff (»Anfrage« in unserem Beispiel).

◀ **Abbildung 16.12**
Nach einem Klick auf den E-Mail-Link wird automatisch ein Fenster mit bereits eingetragener Mailadresse geöffnet.

16.3.3 Imagemaps

In Dreamweaver ist es nicht nur möglich, ein Bild als Ganzes zu verlinken, sondern auch ausgewählte Bildbereiche. Solche komplex verlinkten Bilder tragen die Bezeichnung *Imagemaps* oder *Hotspots*.

Mit Imagemaps können Bildbereiche durch Kreise und Vielecke innerhalb eines Bildes definiert werden. Jeder Bereich kann separat verlinkt werden. Sinnvoll kann das zum Beispiel bei Gruppenfotos sein, in denen jede Person auf dem Bild anders verlinkt werden soll.



Schritt für Schritt: Eine Imagemap erstellen

1 Bild auswählen

Wählen Sie zuerst ein Bild im Dokumentenfenster aus, für das die Imagemap erstellt werden soll.

2 Form des zu verlinkenden Bereichs auswählen

Im Eigenschaftsinspektor stehen Ihnen drei Formen für Imagemaps zur Verfügung: ein Rechteck ②, ein Kreis ③ und ein Vieleck ④. Mit dem Pfeilsymbol ① können Sie die gezeichneten Elemente verschieben bzw. deren Größe anpassen.

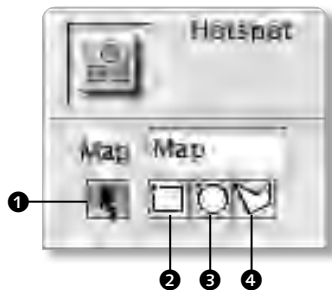
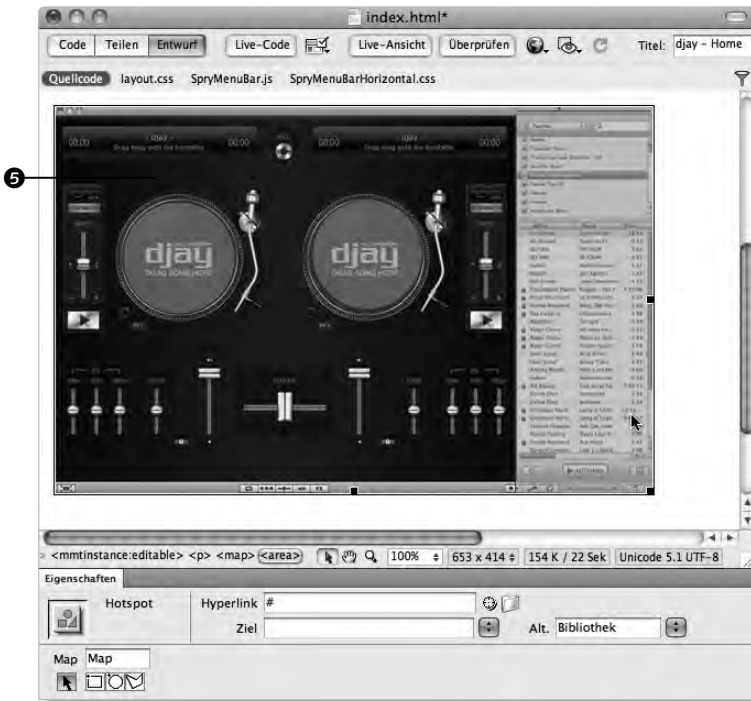


Abbildung 16.13 ►
Formen von Imagemaps

3 Bereich in das Bild zeichnen

Zeichnen Sie mit dem ausgewählten Werkzeug den Bereich ⑤ auf das Bild, der verlinkt werden soll. Dieser ist nur während der Bearbeitung in Dreamweaver sichtbar. Mit dem Pfeil kann der Bereich dann exakt angepasst und an die richtige Stelle verschoben werden.



◀ **Abbildung 16.14**
Imagemaps erstellen

4 Zieladresse für Hyperlink angeben

Im Eigenschaftsinspektor können Sie nun die Zieladresse für den Hyperlink eingeben. Sie können zu einer Webseite oder zu einer E-Mail-Adresse verlinken.

5 Wiederholen

Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4 für weitere Bereiche, und Ihre Imagemap entsteht Bereich für Bereich. ■

16.3.4 Download-Links

Sie können für Ihre Besucher nicht nur Verweise auf Webseiten, Ankerpunkte oder E-Mail-Adressen anlegen, sondern auch auf Dateien, wie zum Beispiel PDF- oder Word-Dokumente oder auch komprimierte ZIP-Dateien mit beliebigen Inhalten. Diese können dann vom Benutzer über das Internet heruntergeladen werden, wenn der entsprechende Hyperlink angeklickt wird.

Um eine Datei zum Herunterladen anzubieten, müssen Sie diese zunächst auf den Webserver kopieren. Es ist empfehlens-

wert, dafür einen neuen Ordner (zum Beispiel mit dem Namen *Downloads*) innerhalb der Website anzulegen.

Um einen Link zu einer Datei herzustellen, klicken Sie im Eigenschaftsinspektor auf das Ordnersymbol neben HYPERLINK und wählen die entsprechende Datei für den Download aus.

Abbildung 16.15 ▼
Das Ordnersymbol im Eigenschaftsinspektor



PDF-Dateien im Browser anzeigen

Wenn Sie eine PDF-Datei zum Download anbieten und der Besucher der Webseite auf den Link klickt, wird die PDF-Datei entweder heruntergeladen oder direkt im Browser angezeigt. Das hängt davon ab, ob der Acrobat Reader für den Browser installiert wurde. Sie als Anbieter der Webseite haben keinen Einfluss auf diesen Vorgang. Wenn die PDF-Datei jedoch als ZIP-Datei komprimiert wird, wird sie nicht direkt angezeigt und auf jeden Fall nur zum Download angeboten.

Sie sollten darauf achten, dass zum Download angebotene Dateien nicht zu groß sind, und die Dateigröße jeweils auf die Webseite neben den Link schreiben. Je nachdem, welchen Browser der Besucher benutzt, wird ihm nicht unbedingt automatisch mitgeteilt, wie groß die Zieldatei ist und wie lange er voraussichtlich auf den kompletten Download warten muss.

16.3.5 Automatische Weiterleitung

Nicht selten kommt es vor, dass Sie mit Ihrer Website auf eine andere Domain umziehen. Trotzdem werden viele Besucher versuchen, Ihre Site unter dem alten Namen zu erreichen. Hilfreich ist in einem solchen Fall der Einbau einer automatischen Umleitung.

Abbildung 16.16 ►
Integration einer automatischen Weiterleitung



Um eine Weiterleitung einzurichten, müssen Sie nicht Ihren Webserver administrieren oder Ihren Provider informieren. Sie können alle Einstellungen einfach in Dreamweaver selbst vornehmen.

Wählen Sie EINFÜGEN • HTML • HEAD-TAGS • AKTUALISIEREN. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die Einstellungen für die Weiterleitung vornehmen können.



▲ **Abbildung 16.17**

Eine Weiterleitung mit Zeitverzögerung erstellen

Geben Sie unter VERZÖGERUNG die Zeit in Sekunden und unter GEHE ZU URL die Zielseite für die Umleitung an. Klicken Sie dann auf OK, um die Weiterleitung in das Dokument einzufügen.

Wenn Sie nun Ihre Website auf dem Webserver aktualisieren, werden fortan alle Besucher, die auf Ihre alte Webadresse gelangen, nach drei Sekunden automatisch zur neuen URL weitergeleitet.

Wenn Sie die Einstellungen für die Weiterleitung ändern oder die Weiterleitung entfernen möchten, wählen Sie ANSICHT • HEAD-INHALT. Im oberen Teil des Dokumentenfensters ❶ werden mit Icons alle Elemente angezeigt, die sich im Head-Bereich des HTML-Dokuments befinden. Klicken Sie auf das Symbol ❷, und drücken Sie die Taste `[Entf]`. Übertragen Sie die Seite dann auf den Webserver, und die Weiterleitungsfunktion ist gelöscht.

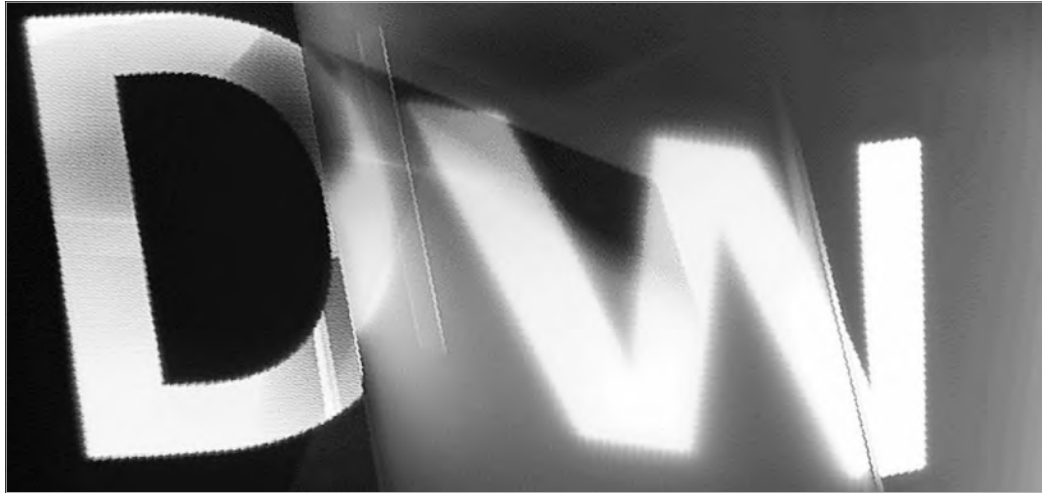
Weiterleitungen sind keine Hyperlinks.

Genau genommen sind Weiterleitungen keine Hyperlinks, da sie nicht anklickbar sind. Hyperlinks werden mit dem `<a>`-Tag in den Body-Bereich des HTML-Codes integriert. Weiterleitungen werden im Head-Bereich mit dem `<meta>`-Tag eingefügt. Damit die Suchmaschine die neue Webseite finden kann, sollten Sie zusätzlich einen Hyperlink in die Seite einbauen.



▲ **Abbildung 16.18**

Über dem Dokumentfenster wird der Inhalt des Head-Bereichs eines Dokuments angezeigt. Hier ist auch die Weiterleitung untergebracht und kann ganz einfach wieder gelöscht werden.



Kapitel 17

Interaktivität mit JavaScript

So bringen Sie mit JavaScript Bewegung in Ihre Website

- ▶ Wie programmiert man JavaScript?
- ▶ Wie erstelle ich eigene Skripte in Dreamweaver?
- ▶ Wie verwalte ich JavaScript in Dreamweaver?
- ▶ Was ist eigentlich dieses Spry?

17 Interaktivität mit JavaScript

JavaScript ist die Programmiersprache Nummer eins, wenn es darum geht, Webseiten interaktiv zu machen. Mit ihr können Sie Rollover-Bilder einfügen, neue Browserfenster in festen Größen öffnen und komplette Pulldown-Menüs anlegen. Adobe stellt Ihnen dafür verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, die Sie in diesem Kapitel kennenlernen werden.

17.1 Wie funktioniert JavaScript?

JavaScript ist eine Programmiersprache, die einfach in den HTML-Code eingefügt wird. Stellen Sie sich ein solches Skript als eine Ansammlung von verschiedenen Befehlen vor, die durch einen Klick auf einen Hyperlink oder ein anderes Ereignis ausgelöst und abgearbeitet werden.

JavaScript kann zwar auch mit anderen Ereignissen zusammenarbeiten, wir beschränken uns in diesem Kapitel jedoch ausschließlich auf Aktionen, die durch Hyperlinks ausgelöst werden. JavaScript in Verbindung mit Formularen behandelt Kapitel 18, »Formulare erstellen«.

Mit der Integration des JavaScript-Frameworks Spry in Dreamweaver CS5 ist es möglich, sehr ansprechende Benutzeroberflächen, wie zum Beispiel ausklappbare Menüs, zu erstellen (siehe Abschnitt 17.7, »Das JavaScript-Framework Spry«).

Es gibt in Dreamweaver verschiedene Techniken, JavaScript in eine Seite einzubauen:

- Über das Feld HYPERLINK können Sie im Eigenschaftsinspektor direkt kurze JavaScript-Befehle eingeben, die ausgeführt werden, wenn der Benutzer auf den Hyperlink klickt. Eine Aufzählung der möglichen Kommandos finden Sie im nächsten Abschnitt.

Ereignisse in JavaScript

JavaScript-Code kann nicht nur durch einen Klick (`onClick`) auf einen Hyperlink ausgelöst werden, sondern auch, wenn eine Webseite geladen (`onLoad`) oder geschlossen (`onUnload`) wird. Es ist sogar einstellbar, dass JavaScript allein durch eine Mausberührung aktiviert wird (`onRollOver`).

- ▶ Über das Menü EINFÜGEN stehen Ihnen mehrere Menüpunkte zur Verfügung, die automatisch Skripte in Ihre Webseite integrieren. Im Einzelnen sind dies die Befehle EINFÜGEN • GRAFIKOBJEKTE • ROLLOVER-BILD (Abschnitt 14.2.7, »Rollover-Bilder einsetzen«), EINFÜGEN • GRAFIKOBJEKTE • NAVIGATIONSLEISTE und EINFÜGEN • FORMULAR • SPRUNGMENÜ für auf der Seite aufklappende Navigationsmenüs.
- ▶ Über FENSTER • VERHALTEN können Sie über 25 JavaScript-Funktionen auswählen und in Ihre Webseite integrieren. JavaScript-Kenntnisse sind hierfür nicht erforderlich. Als Beispiel werden wir in diesem Kapitel einen Link erstellen, der in einem neuen Fenster eine Webseite mit festgelegter Breite und Höhe öffnet.
- ▶ Im Menü BEFEHLE befindet sich das Kommando NETSCAPE RESIZE-FIX HINZUFÜGEN/ENTFERNEN, das JavaScript-Code zum Ausgleichen eines Fehlers in Netscape Version 4 hinzufügt bzw. wieder entfernt. Diesen Befehl brauchen Sie normalerweise nicht aufzurufen, da ihn Dreamweaver selbständig in Ihre Seite einfügt.
- ▶ Mit der EINFÜGEN-Palette im Reiter SPRY stehen Ihnen 13 Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie zum Beispiel ausklappbare Menüs in Ihre Webseite einfügen können.
- ▶ Im Internet finden Sie Tausende von selbstgestrickten Skripten, die Sie in Ihre Webseite übernehmen können. Bevor Sie ein solches einsetzen, prüfen Sie jedoch immer, ob Dreamweaver nicht schon einen eingebauten Befehl für den Zweck besitzt.

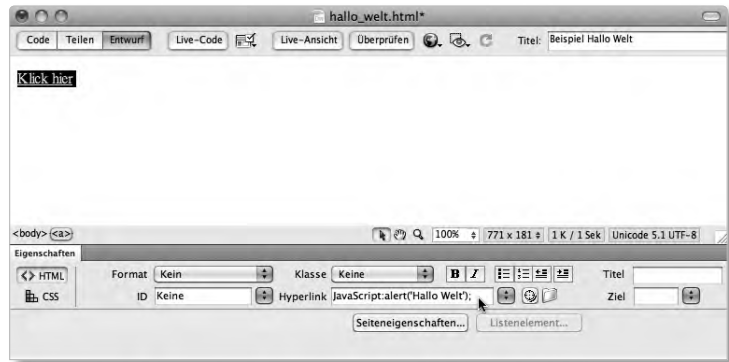
17.2 JavaScript im Eigenschaftsinspektor

Es gibt in Dreamweaver verschiedene Methoden, um JavaScript direkt in der Webseite zu programmieren. Bei der einfachsten Methode wird der JavaScript-Code direkt im Eigenschaftsinspektor eingetragen.

Um zum Beispiel einen Link zu erstellen, der beim Anklicken ein neues (JavaScript-)Fenster mit einer kurzen Nachricht anzeigt, markieren Sie einfach einen Text oder ein Bild im Dokumentfenster und geben folgenden JavaScript-Befehl im Feld HYPERLINK ein: `JavaScript:alert('Hallo Welt');`

Abbildung 17.1 ▶

Hyperlink mit JavaScript, um ein kleines Fenster mit einer Nachricht anzuzeigen



Sie können die Seite nun entweder in einem Webbrowser oder direkt in Dreamweaver mit der neuen Live-Ansicht testen.

Abbildung 17.2 ▶

JavaScript-Beispiel mit der Live-Ansicht in Dreamweaver



Tabelle 17.1 ▶

Weitere nützliche JavaScript-Befehle, die Sie auf die gleiche Weise anwenden können

JavaScript-Befehl	Funktion
<code>JavaScript:history.back();</code>	zurück zur vorherigen Seite
<code>JavaScript:history.forward();</code>	zur nächsten Seite
<code>JavaScript:history.go(-2);</code>	zwei Seiten zurück
<code>JavaScript:windows.close();</code>	Fenster schließen
<code>JavaScript:windows.moveTo(1,1);</code>	Fenster in Ecke oben links bewegen
<code>JavaScript>window.moveBy(10,-5);</code>	Fenster um 10 Pixel nach rechts und 5 Pixel nach oben bewegen
<code>JavaScript>window.resizeTo(400,200);</code>	Fenster auf Größe 400 x 200 Pixel einstellen
<code>JavaScript>window.print();</code>	aktuelles Fenster drucken

17.3 JavaScript über Menüs einfügen

Im Menü EINFÜGEN • GRAFIKOBJEKTE finden Sie mit ROLLOVER-BILD und NAVIGATIONSLEISTE zwei bereits in Dreamweaver vorgefertigte Skripte. Sie können diese einfach per Mausklick in Ihre Webseite einfügen.

17.3.1 Rollover-Bilder

Ein Rollover-Bild ist eine Grafik, die bei Mausberührung durch ein anderes Bild ausgetauscht wird. Verlässt der Mauszeiger das Bild, wird wieder das ursprüngliche Bild angezeigt. Dieses Verhalten wird auch als *Hover-Effekt* bezeichnet.

Für die Erstellung eines Rollover-Bildes werden zwei exakt gleich große Grafiken benötigt. Zudem ist ein Skript nötig, das die Bilder gegeneinander austauscht. Dreamweaver erstellt den Code automatisch, wenn Sie EINFÜGEN • GRAFIKOBJEKTE • ROLLOVER-BILD wählen.

Schritt für Schritt: Rollover-Bild einfügen

1 Einfügemarke setzen

Setzen Sie, wie beim Einfügen eines normalen Bildes, zunächst die Einfügemarke an die Position im Entwurfsbereich, an der das Bild später angezeigt werden soll.

2 Rollover-Bild einfügen

Wählen Sie EINFÜGEN • GRAFIKOBJEKTE • ROLLOVER-BILD. Das folgende Dialogfenster öffnet sich:



▼ Abbildung 17.3

So fügen Sie ein Rollover-Bild ein.

Geben Sie unter BILDNAME ❶ einen eindeutigen Namen für den Button ein. Der Bildname ist für den Betrachter der Webseite unsichtbar; er wird nur benötigt, damit das Rollover-Verhalten von Dreamweaver automatisch mit JavaScript programmiert werden kann.

Als ORIGINALBILD ❷ wählen Sie jenes Bild aus, das angezeigt werden soll, wenn sich der Mauszeiger nicht über dem Bild befindet. Als ROLLOVER-BILD ❸ legen Sie das Bild fest, das angezeigt werden soll, wenn sich der Mauszeiger über dem Bild befindet.

Das Kontrollkästchen ROLLOVER-BILD VORAUSLADEN ❹ sollte aktiviert sein, damit das Rollover-Bild bereits beim Laden der Webseite mitgeladen wird. Dadurch kommt es bei dem Effekt zu keiner Verzögerung.

Geben Sie jetzt noch einen ALTERNATIVTEXT ❺ für das Bild ein, damit Nutzer, bei denen das Bild nicht angezeigt werden kann, wissen, womit sie es zu tun haben. Für einen HOME-Button könnten Sie zum Beispiel *Hier geht es zur Homepage* eingeben.

Um das Rollover-Bild zu verlinken, klicken Sie auf die Schaltfläche DURCHSUCHEN in der Zeile WENN ANGEKLIKT, GEHE ZU URL ❻. Wählen Sie dann im Dialogfenster die Webseite aus, zu der verlinkt werden soll.

3 Vorschau im Browser

Im Browser oder in der Live-Ansicht von Dreamweaver können Sie den Effekt dann testen.



Abbildung 17.4 ►
Der Effekt im Test

17.4 Funktionsweise eines Verhaltens

Das zentrale Fenster zum Verwalten und automatischen Erstellen von JavaScript ist das Bedienfeld VERHALTEN (zu erreichen auch über FENSTER • VERHALTEN). Darin finden sich fertige Skripte, die in Dreamweaver *Verhalten* genannt werden. Dreamweaver bietet

über 25 Verhalten, die noch durch sogenannte Extensions erweiterbar sind.

Anhand eines Rollover-Bildes erläutern wir nun, was Verhalten genau sind und wie sie funktionieren. Verhalten sind immer Objekten zugeordnet, die das Skript auslösen können. Mögliche Objekte sind Texte mit Hyperlinks, Bilder mit Hyperlinks oder auch eine Webseite selbst mit Hyperlinks.

Um für unser Beispiel ein solches Objekt zu erzeugen, erstellen Sie, wie im letzten Abschnitt beschrieben, ein Rollover-Bild. Um die zugeordneten Verhalten anzuzeigen, klicken Sie auf das Rollover-Bild im Dokumentfenster und öffnen die Palette VERHALTEN. Falls die Palette nicht sichtbar ist, wählen Sie im Menü FENSTER • VERHALTEN aus.

Das Bedienfeld VERHALTEN besteht aus zwei Spalten. In der ersten werden die Ereignisse und in der zweiten die damit verbundenen Aktionen angezeigt. Für das Rollover-Bild werden zwei Verhalten angeboten. Das untere enthält die Aktion BILD AUSTAUSCHEN. Das auslösende Ereignis für diese Aktion ist `<A> onMouseOver` und bedeutet, dass die Aktion BILD AUSTAUSCHEN nur ausgeführt wird, wenn sich die Maus über (onMouseOver) einem Link (`<A>`-Tag) befindet.

In dem zweiten Verhalten wird die Aktion BILDAUSTAUSCH WIEDERHERSTELLEN ausgeführt, wenn das Ereignis `<A> onMouseOut` zutrifft. Das bedeutet, dass beim Herausfahren (onMouseOut) des Mauszeigers aus dem Link (`<A>`-Tag) wieder das ursprüngliche Bild erscheint.

Wie wir im Beispiel gesehen haben, besteht ein Verhalten aus drei Elementen:

► **Objekt**

Das Objekt ist zum Beispiel ein Hyperlink-Text oder ein Hyperlink-Bild. Man muss keine normalen Links verwenden, die zu einer anderen Webseite verweisen, sondern kann auch leere Links einsetzen, in denen an der Stelle der URL ein Rautenzeichen steht. Jedem Objekt können eine oder mehrere Aktionen zugeordnet werden.

► **Aktion**

Aktionen (auch *Verhalten* genannt) sind vorgefertigte JavaScript-Befehle in Dreamweaver. Mögliche Aktionen finden Sie im Bedienfeld VERHALTEN, darunter zum Beispiel BILD AUSTAUSCHEN, BROWSERFENSTER ÖFFNEN und SOUND ABSPIELEN.



▲ **Abbildung 17-5**

Im Bedienfeld VERHALTEN werden JavaScript-Funktionen verwaltet.

► Ereignis

Ereignisse legen fest, wodurch eine Aktion ausgelöst wird. Ein Ereignis kann ein Klick (`onClick`) auf ein Objekt oder eine Mausberührung sein (`onMouseOver`).

17.5 Ein Verhalten einfügen

Wir werden nun in Dreamweaver das Verhalten **BROWSERFENSTER ÖFFNEN** in eine Seite einbauen. Damit wird nach einem Klick auf einen Hyperlink eine Webseite in einem neuen Fenster geöffnet.



Schritt für Schritt: Seite in neuem Fenster öffnen

1 Die beiden Webseiten erstellen

Erstellen Sie eine HTML-Datei (*bild_klein.html*) mit einem kleinen Bild und eine HTML-Datei (*bild_gross.html*) mit einem großen Bild.

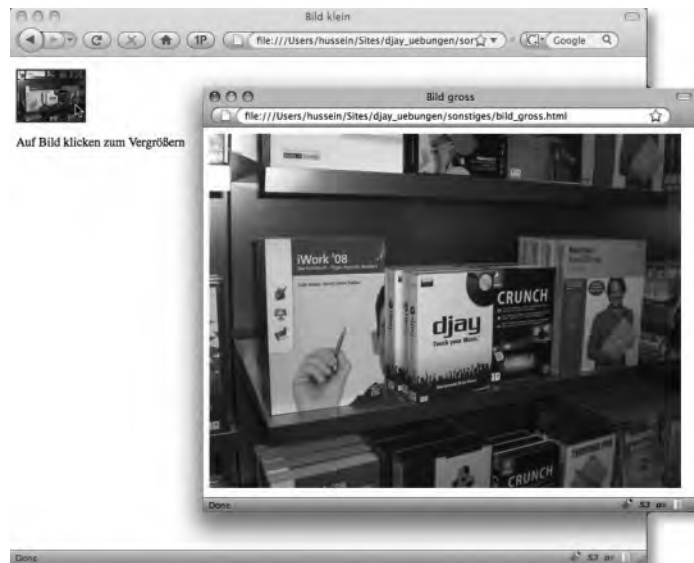


Abbildung 17.6 ►
Eine Seite im neuen Fenster öffnen

2 Leeren Link erstellen

Öffnen Sie nun die Seite *bild_klein.html*, von der aus die Webseite *bild_gross.html* geöffnet werden soll.

Markieren Sie dann einen Text oder ein Bild **1**, mit dem das Fenster geöffnet werden soll, und erstellen Sie einen leeren Link,

indem Sie im Eigenschaftsinspektor unter HYPERLINK **2** nur das Rautenzeichen # eingeben.



3 Verhalten im Bedienfeld auswählen

Klicken Sie im Bedienfeld VERHALTEN auf das Symbol mit dem Pluszeichen, und wählen Sie aus der aufklappenden Liste BROWSERFENSTER ÖFFNEN AUS.

4 Einstellungen für Verhalten vornehmen

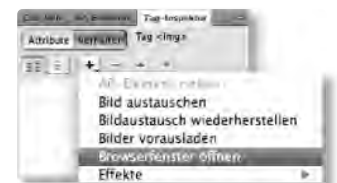
Nach der Auswahl des Verhaltens öffnet sich ein Fenster, in dem Sie die folgenden Einstellungen vornehmen können:



Geben Sie unter URL ANZEIGEN entweder eine URL ein, oder klicken Sie auf DURCHSUCHEN, um in Ihrer Site eine Seite auszuwählen, die in dem neuen Fenster geöffnet werden soll. In unserem Fall muss auf *bild_gross.html* verlinkt werden.

▲ Abbildung 17.7

Die HTML-Datei für das kleine Bild



▲ Abbildung 17.8

Hier legen Sie das Verhalten fest.

◀ Abbildung 17.9

Geben Sie hier die URL der Datei ein, die angezeigt werden soll.

Tragen Sie unter FENSTERBREITE und FENSTERHÖHE die Maße des neuen Fensters in Pixeln ein.

Wenn Sie keines der ATTRIBUTE auswählen, wird das neue Fenster ohne Menüleiste, Symbolleiste usw. angezeigt. Wenn Sie dem Benutzer ermöglichen möchten, die Größe des Fensters verändern zu können, aktivieren Sie GRÖSSENÄNDERUNGSGRIFFE.

Klicken Sie auf OK, um das Verhalten in die Webseite zu integrieren.

5 Ereignis onClick auswählen

Im Bedienfeld VERHALTEN müssen Sie nun noch das Ereignis festlegen, bei dem das neue Fenster geöffnet werden soll.

In unserem Beispiel soll sich die Webseite bei einem Klick auf den Hyperlink – also auf das Bild oder den darunter stehenden Text – öffnen. Wählen Sie daher aus der linken Spalte das Ereignis onClick aus.



▲ **Abbildung 17.10**
Ein onClick-Ereignis einfügen

6 Verhalten testen

Das Verhalten ist nun aktiviert und kann bereits im Dokumentfenster oder im Webbrowser getestet werden. Wenn Sie die Änderungen in der Live-Vorschau durchführen, müssen Sie in der neuen Dreamweaver-Version unter Windows die [Strg]-Taste bzw. die Taste [⌘] auf dem Mac beim Klick auf das Bild festhalten. Dies ist immer dann in Dreamweaver erforderlich, wenn eine andere Webseite geöffnet wird.



▲ **Abbildung 17.11**
Änderungen können Sie per Doppelklick vornehmen.

7 Änderungen vornehmen

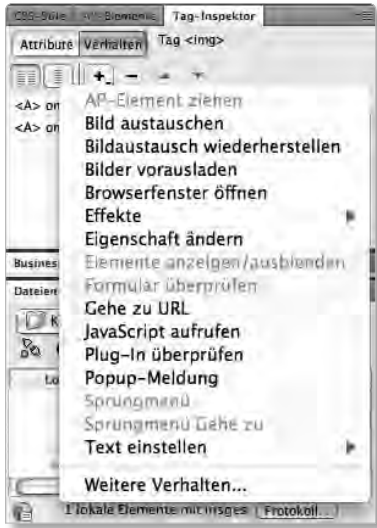
Um Änderungen am Verhalten zum Link durchzuführen, markieren Sie den Link und klicken im Bedienfeld doppelt auf das entsprechende Verhalten. ■

17.6 Wichtige Verhalten im Überblick

Wir werden uns in diesem Abschnitt anschauen, welche Aktionen man in Dreamweaver einem Hyperlink zuweisen kann. Wählen Sie daher zuerst einen Hyperlink auf einer beliebigen Seite aus, oder erstellen Sie einen neuen mit einer URL oder einem Rautenzeichen als Zielangabe.

17.6.1 Aktionen hinzufügen

Im Bedienfeld VERHALTEN können Sie durch Klicken auf das Plus-symbol verschiedene JavaScript-Aktionen zuweisen.



◀ **Abbildung 17.12**

Auswahl von Aktionen über das Menü

Einige Punkte sind grau hinterlegt. Diese Menüpunkte sind mit dem ausgewählten Objekt nicht verwendbar. Die Aktion FORMULAR ÜBERPRÜFEN ist zum Beispiel deshalb nicht anwählbar, weil kein Formular, sondern ein Hyperlink als Objekt ausgewählt wurde.

In der folgenden Tabelle werden die wichtigsten Aktionen in Dreamweaver erläutert:

Aktion	Bedeutung
BILD AUSTAUSCHEN	Tauscht ein Bild gegen ein anderes aus.
BILDAUSTAUSCH WIEDERHERSTELLEN	Macht den Tausch eines Bildes wieder rückgängig.
BILDER VORAUSLADEN	Lädt eines oder mehrere Bilder, ohne sie anzuzeigen. Wird in Verbindung mit der Aktion BILD AUSTAUSCHEN verwendet.
BROWSERFENSTER ÖFFNEN	Öffnet eine URL in einem neuen Browserfenster mit einstellbarer Fenstergröße.
FORMULAR ÜBERPRÜFEN	Prüft vor dem Versenden, ob ein Formular korrekt ausgefüllt wurde.

◀ **Tabelle 17.2**

Die wichtigsten Aktionen in Dreamweaver

Manuell JavaScript eingeben

In Dreamweaver CS5 können JavaScript-Funktionen im Bedienfeld VERHALTEN auch von Hand eingegeben werden. An der Stelle, an der normalerweise die Aktion steht, können Sie auch einen eigenen JavaScript-Befehl eintragen, zum Beispiel `window.close()`, um ein Fenster zu schließen.

Aktion	Bedeutung
GEHE ZU URL	Wird in framebasierten Websites verwendet, um nach Klick auf einen Hyperlink mehr als nur einen Frame zu aktualisieren.
PLUG-IN ÜBERPRÜFEN	Hiermit kann zum Beispiel überprüft werden, ob das Flash-Plugin im Browser des Besuchers installiert ist.
POPUP-MELDUNG	Öffnet ein Fenster mit einem einstellbaren Text.

▲ **Tabelle 17.2**

Die wichtigsten Aktionen in Dreamweaver (Forts.)

17.6.2 Aktionen bearbeiten

Um eine bestehende Aktion zu bearbeiten, klicken Sie doppelt auf deren Namen. Es öffnet sich dann ein Fenster, in dem Sie die Einstellungen ändern können.

Abbildung 17.13 ► Dialogfenster für Einstellungen zur Aktion BROWSERFENSTER ÖFFNEN



17.6.3 Aktionen entfernen

Über die Schaltfläche mit dem Minuszeichen können Sie ein Verhalten löschen.

Abbildung 17.14 ► Löschen eines Verhaltens



17.6.4 Ereignis festlegen

Wenn Sie auf ein vorhandenes Ereignis klicken, erscheint eine Liste aller möglichen Ereignisse. Wählen Sie aus der Liste ein Ereignis aus, das das Verhalten eines Objekts auslösen soll.

In der folgenden Tabelle werden die wichtigsten Ereignisse erläutert. Mit ihnen können Sie die obengenannten Verhalten auslösen:

Ereignis	Bedeutung
onClick	Mausklick auf Objekt
onDb1Click	Doppelklick auf Objekt
onMouseDown	Maustaste ist auf dem Objekt gedrückt.
onMouseOut	Mauszeiger befindet sich außerhalb des Objekts.
onMouseOver	Mauszeiger befindet sich auf dem Objekt.
onMouseUp	Maustaste wird über dem Objekt losgelassen.
onAbort	Webseite wird durch Schließen des Browserfensters oder Klicken auf ein Objekt verlassen.
onLoad	Webseite ist vollständig im Browser geladen.

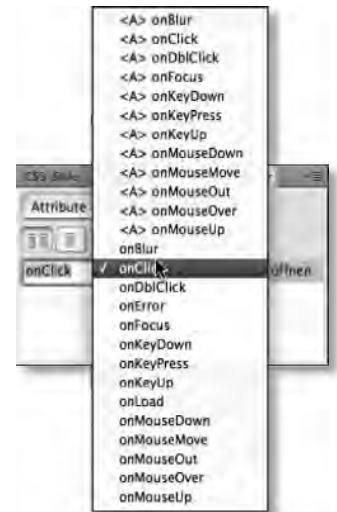
▲ **Tabelle 17.3**

Die wichtigsten Ereignisse

17.7 Das JavaScript-Framework Spry

Weiter oben haben Sie gesehen, wie Sie einfache JavaScript-Befehle zum Beispiel zum Öffnen von neuen Seiten in eine Webseite einbauen können. Mit JavaScript kann man aber auch komplexere Aufgaben realisieren, wie etwa Pulldown-Menüs oder aufklappbare Bereiche.

Mit der JavaScript-Technik *Ajax* ist es sogar möglich, komplexe Internetanwendungen zu programmieren, die sich ähnlich wie richtige Programme bedienen lassen. Ein bekanntes Beispiel hierfür ist Google Text & Tabellen (<http://docs.google.com> und <http://spreadsheets.google.com>). Auf diesen Webseiten können Sie direkt in Ihrem Webbrowser Texte und Tabellen bearbeiten, ohne dass Word oder Excel auf dem eigenen Rechner installiert sein müssen.



▲ **Abbildung 17.15**

Wählen Sie aus der Liste ein gewünschtes Ereignis aus.



Abbildung 17:16 ▶ Auf der Apple-Website klappen Sie Bereiche beim Drüberfahren mit der Maus auf 1.

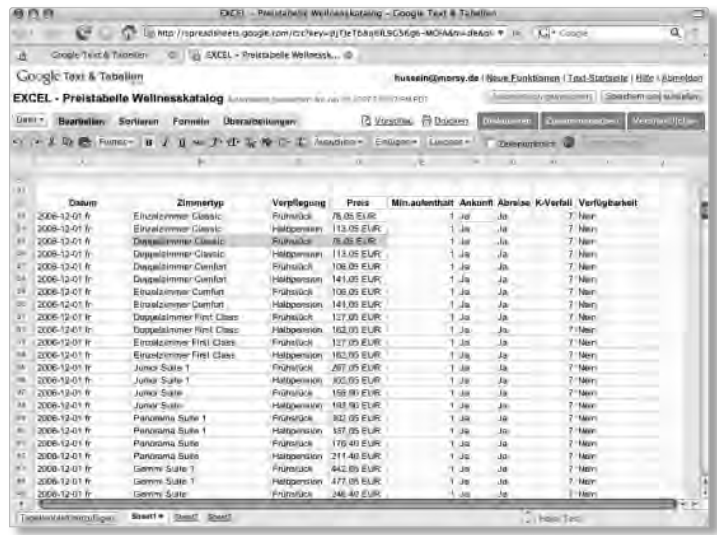


Abbildung 17:17 ▶ Mit der Internetanwendung Google Text & Tabellen können Sie Excel-Tabellen im Browser bearbeiten.

Um solche Anwendungen zu realisieren, sind komplexe JavaScript-Befehle notwendig. Aufgrund der vielen unterschiedlichen Browser und Inkompatibilitäten ist es selbst für erfahrene Programmierer schwer, in JavaScript zu programmieren. Daher gibt es sogenannte JavaScript-Bibliotheken, die die Programmie-

rung erheblich vereinfachen, indem zum Beispiel mehrere komplexe Befehle zu einem einfachen Kommando zusammengefasst werden. Diese JavaScript-Bibliotheken werden auch *JavaScript-Frameworks* genannt. Es existiert inzwischen eine Reihe von verschiedenen JavaScript-Frameworks, die im Prinzip alle die Programmierung vereinfachen, aber ganz unterschiedliche Ansätze haben.

Auch Adobe hat mit Spry ein eigenes JavaScript-Framework entwickelt, das direkt in Dreamweaver CS5 integriert ist. Dadurch ist es in Dreamweaver CS5 recht schnell und einfach möglich, selbst komplexe dynamische Benutzeroberflächen visuell zu entwerfen.

Mit den sogenannten *Spry-Widgets* können Sie die benötigten Spry-Funktionen über die EINFÜGEN-Palette in Ihre Webseite einbinden. Die Widgets kann man in drei Gruppen unterteilen.

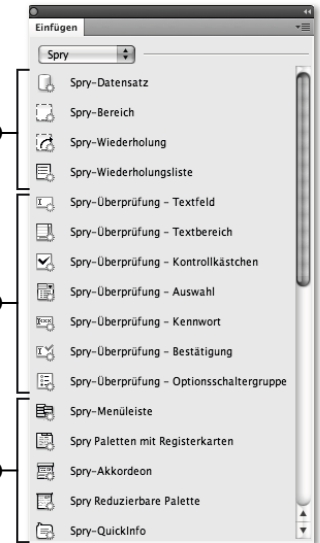
Mit den ersten vier Widgets **2** können Sie XML-gesteuerte Listen und Tabellen realisieren. Da diese Funktionen eher selten verwendet werden und für Einsteiger auch recht komplex sind, werden wir hier auf dieses Thema nicht genauer eingehen.

Die zweite Gruppe **3** enthält Widgets für die Überprüfung von Formularelementen. Damit kann man Pflichtfelder in Formularen realisieren, bei denen direkt neben oder unter dem Formular eine Fehlermeldung angezeigt wird, falls das Formularelement vom Benutzer nicht korrekt ausgefüllt wurde. In Kapitel 18, »Formulare erstellen«, wird ausführlich gezeigt, wie Sie die Formularelemente mit der Funktion SPRY-ÜBERPRÜFUNG einsetzen.

Die dritte Gruppe **4** enthält Funktionen, mit denen Sie dynamische Benutzeroberflächen realisieren können:

- ▶ aufklappbare Menüs
- ▶ Paletten mit Registerkarten
- ▶ Akkordeon-Menüs
- ▶ reduzierbare Paletten
- ▶ QuickInfos, mit denen Bereiche eingeblendet werden können

Bei der Erstellung der Beispielwebsite *djay Übungen* haben wir bereits das Spry-Framework eingesetzt: Die Navigation wurde in Kapitel 9, »Erstellen einer Navigation«, mit der Funktion SPRY-MENÜLEISTE realisiert. Auch die anderen Widgets werden auf die gleiche Weise eingefügt.



▲ **Abbildung 17.18**

Spry-Widgets können über die EINFÜGEN-Palette eingebunden werden.

Akkordeon-Menüs

Ein Akkordeon-Widget besteht aus einem Satz reduzierbarer Paletten. Die Besucher der Website blenden die im Akkordeon gespeicherten Inhalte durch einen Mausklick auf die Titelleisten der Paletten ein bzw. aus. Akkordeon-Widgets erlauben es, große Datenmengen auf kleinstem Raum unterzubringen.

17.8 Widgets



Dreamweaver CS5 kann durch Widgets erweitert werden. Widgets sind fertig programmierte Komponenten, die aus HTML, CSS und JavaScript bestehen. Mit dem Widget-Browser können Sie aus dem Internet neue Widgets, wie z. B. eine Bildergalerie laden. Im Laufe der Zeit kommen immer mehr kostenlose Widgets hinzu. Es lohnt sich also, ab und zu mit dem Widget-Browser nach neuen Widgets Ausschau zu halten.

Wählen Sie **EINFÜGEN • WIDGETS**, um ein Widget in Ihrer Website zu integrieren. Unter **WIDGET 1** wählen Sie das Widget aus, das Sie installieren möchten. Beim ersten Aufruf stehen Ihnen noch keine Widgets zur Verfügung. Über den Link **WIDGET BROWSER 3** können Sie Widgets auswählen und installieren.

Unter **VORGABE 2** kann abhängig vom gewählten Widget eine bestimmte Variante des Widgets gewählt werden. Bei einer Bildergalerie kann hier z. B. ein Design gewählt werden.

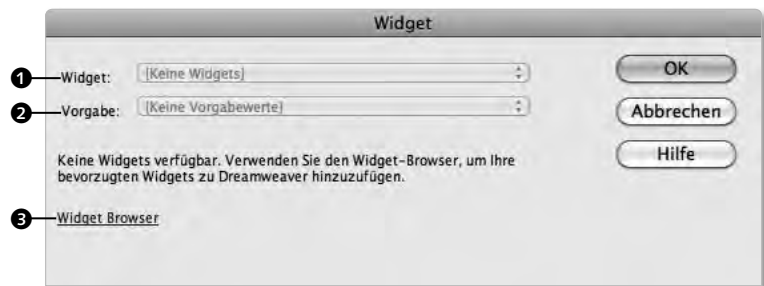


Abbildung 17:19 ► Einfügen von Widgets



Kapitel 18

Formulare erstellen

So lassen Sie Ihre Besucher zu Wort kommen

- ▶ Wie funktionieren Formulare auf Webseiten?
- ▶ Wie baue ich Formulare ein?
- ▶ Welche Formularelemente gibt es?
- ▶ Wie lasse ich Formulare mit dem Spry-Framework überprüfen?

18 Formulare erstellen

Formulare erlauben es dem Besucher einer Website, Eingaben vorzunehmen und automatisch an den Anbieter der Website übermitteln zu lassen. In diesem Kapitel werden wir Schritt für Schritt ein Kontaktformular erstellen und uns dabei alle Eigenschaften und Elemente von Formularen anschauen.

18.1 Eigenschaften von Formularen

In erster Linie werden dem Besucher auf Webseiten Inhalte unterschiedlichster Art angeboten. Die Kommunikation geht dabei jedoch immer nur in eine Richtung. Dieses Prinzip lässt sich mit Formularen durchbrechen.

Über Eingabefelder, Buttons, Checkboxes und Auswahllisten kann dem Besucher die Möglichkeit gegeben werden, Inhalte einzutragen und an den Webserver zu senden. Dort können die Daten dann ausgewertet (wie zum Beispiel bei der Bestellaufnahme in einem Onlineshop), auf der Website veröffentlicht (wie zum Beispiel in einem Forum) oder als Auslöser für spezielle Aktionen (wie zum Beispiel bei einer Suchmaschine) genutzt werden.

Eine einfache und beliebte Form im Web sind Kontaktformulare. Darin kann der Besucher Ihrer Website seine Kontaktdaten, wie Name und E-Mail-Adresse, eintragen und ein Anliegen mitteilen. Sie als Betreiber der Website erhalten dann eine automatisch erzeugte E-Mail mit den Eingaben des Besuchers.

Jede Website sollte die Möglichkeit bieten, Kontakt mit ihrem Betreiber aufzunehmen. Ein einfacher E-Mail-Link kann ein Kontaktformular nicht ersetzen. In vielen Internetcafés sind zum Beispiel keine E-Mail-Programme auf den Systemen installiert. Ein derartiger Link funktioniert somit nicht. Kontaktformulare hingegen funktionieren vollständig im Browser und somit auf jedem Internetrechner.

Ein funktionales Formular besteht immer aus zwei Teilen: dem Formular auf der Webseite selbst mit Textfeldern, Listen, Schalt-

flächen usw. und einem Skript oder Programm auf dem Webserver, das die Formulardaten entgegennimmt und auswertet, indem zum Beispiel die Eingaben überprüft und weitergeschickt werden.

Wir widmen uns zunächst dem ersten Punkt, der Erstellung des Formulars auf der Webseite. Wählen Sie dafür in der EINFÜGEN-Palette die Kategorie FORMULARE aus, um alle Werkzeuge zum Einfügen von Formularelementen angezeigt zu bekommen.

18.2 Formulare mit Dreamweaver

Wenn Sie eines der Formularelemente einfügen, wird standardmäßig folgendes Dialogfenster angezeigt:



Hier kann eine Zuordnung zwischen Beschriftung und Formularfeldern durchgeführt werden, was unter anderem für Vorlesesysteme für Sehbehinderte verwendet wird. Wir werden aus Gründen der Einfachheit auf diese Funktion verzichten, indem wir KEIN LABEL-TAG auswählen.

Sie können in den Voreinstellungen von Dreamweaver das Dialogfenster generell deaktivieren, indem Sie das Voreinstellungsfenster über BEARBEITEN • VOREINSTELLUNGEN unter Windows bzw. DREAMWEAVER • EINSTELLUNGEN unter Mac OS X öffnen und dann in der Kategorie EINGABEHILFEN das Kontrollkästchen FORMULAROBJEKTE deaktivieren.

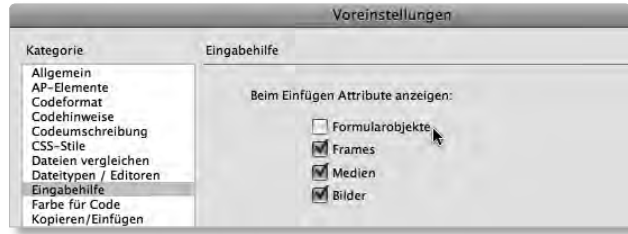


▲ **Abbildung 18.1**
Elemente der Kategorie FORMULARE in der EINFÜGEN-Palette

◀ **Abbildung 18.2**
Das Label-Tag dient der Darstellung für Sehbeeinträchtigte, ist jedoch in unserem Beispiel deaktiviert.

Was ist ein Formularbereich?

Ein Formularbereich ist in HTML nicht mehr als ein Bereich innerhalb eines Dokuments, der mit den Tags `<form>` und `</form>` umschlossen wird. Alle Formularelemente müssen innerhalb dieses Bereichs platziert werden. Wenn Sie zum Beispiel zwei unabhängige Formulare an verschiedenen Stellen auf einer Seite unterbringen möchten, sollten Sie daher zwei Formularbereiche im Dokument anlegen.

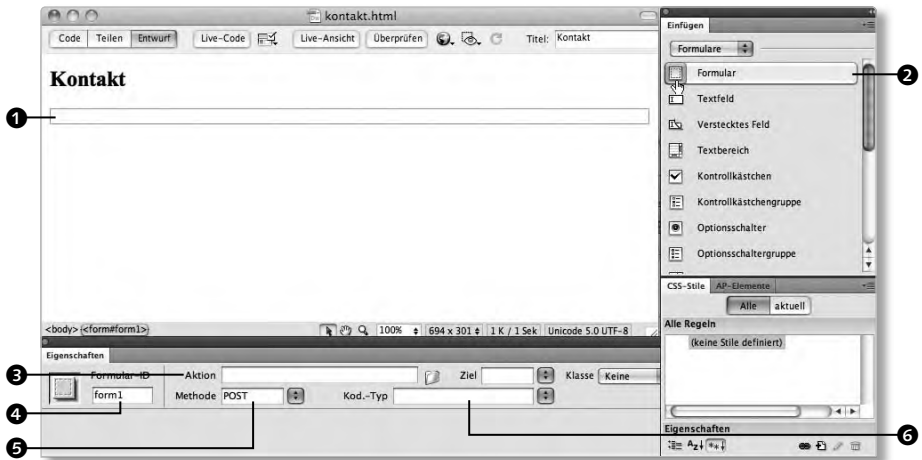


▲ **Abbildung 18.3**

Voreinstellungen in der Kategorie EINGABEHILFEN: der Punkt FORMULAROBJEKTE ist hier deaktiviert.

18.3 Funktionsweise einrichten

Bevor Sie die Formularelemente wie Textfelder, Kontrollfelder usw. in Ihr Dokument einfügen können, muss ein Formularbereich (in Dreamweaver kurz *Formular* genannt) erstellt werden, in dem die sichtbaren Elemente des Formulars Platz finden können.



▲ **Abbildung 18.4**

Alle Elemente des Formulars müssen innerhalb des umrandeten Formularbereichs ① eingefügt werden.

Um einen Formularbereich zu erstellen, klicken Sie in der EINFÜGEN-Palette im Reiter FORMULARE auf das Icon ②. Im Eigenschafteninspektor können Sie dann die folgenden Einstellungen vornehmen:

Im Textfeld ④ legen Sie den Namen des Formulars fest. Die Voreinstellung FORM1 können Sie unverändert stehen lassen. Wichtiger ist die Einstellung bei AKTION ③. Hier geben Sie die URL des PHP- oder Perl-Skripts an, das die Formulareingaben auf

dem Webserver entgegennimmt und verarbeitet, indem es zum Beispiel eine E-Mail aus den Angaben des Besuchers generiert und an Sie verschickt. Wir gehen an späterer Stelle in diesem Kapitel darauf noch genauer ein.

Abhängig vom verwendeten Skript müssen Sie als METHODE **5** für das Versenden der Benutzereingaben entweder POST oder GET auswählen. In den meisten Fällen ist POST die richtige Wahl.

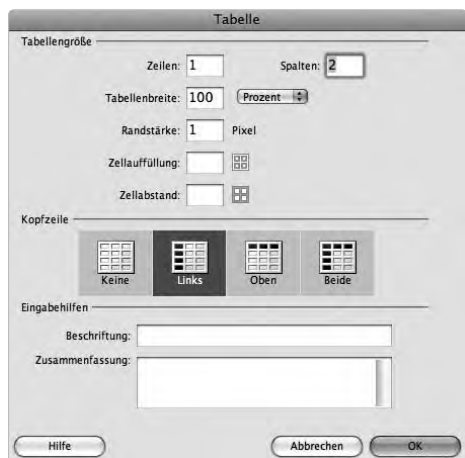
Das Feld KOD.-TYP (Kodierungs-Typ) **6** bleibt meistens leer. Wenn Sie dem Besucher ermöglichen wollen, über ein Formular Dateien auf den Webserver zu laden, muss APPLICATION/X-WWW-FORM-URLENCODED ausgewählt werden.

18.4 Formulare layouts

Bisher haben wir nur die Grundeigenschaften eines Formulars besprochen, die für das Funktionieren des Formulars wichtig sind. Jetzt wollen wir auf unserer Seite Formularelemente einbinden, über die der Besucher Eingaben durchführen kann.

Um Formularelemente vernünftig zu layouten, ist es ratsam, vor ihrer Erstellung eine zweispaltige Tabelle anzulegen, damit die Beschriftungen und die Formularelemente selbst übersichtlich nebeneinander angeordnet werden können. In der ersten Spalte werden dann die Beschriftungen eingefügt und in der zweiten Spalte die Formularelemente.

Platzieren Sie Ihre Einfügemarke dazu innerhalb des rot umrandeten Formularbereichs, und wählen Sie EINFÜGEN • TABELLE.



Daten über GET oder POST versenden?

Mit GET werden die Formularelemente über die URL der Webseite übertragen. Die Eingabe wird dann einfach vom Browser hinter die URL in der Adresszeile geschrieben und zurück an den Server geschickt. Diese Methode ist besonders einfach, aber leider unsicher und nicht für alle Formularelemente einsetzbar.

Mit der POST-Methode können beliebig viele Formularelemente bis zu einer Größe von mehreren Megabyte verschickt werden. Sie ist sicherer, da die Eingaben nicht direkt in der URL sichtbar sind.

CSS für Formulare

Profis verzichten auch bei Formularen auf den Einsatz von Tabellen, indem sie CSS einsetzen. Abhängig vom Aufbau der Formulare kann es jedoch relativ schwierig sein, die Formularelemente nur per CSS anzuordnen. Auf der Webseite <http://www.stichpunkt.de/css/formulare.html> wird beispielhaft gezeigt, wie man Formulare ausschließlich mit CSS gestaltet.

◀ Abbildung 18.5

Fügen Sie eine zweispaltige Tabelle ein, in der die Beschriftungen und die Formularelemente layoutet werden.

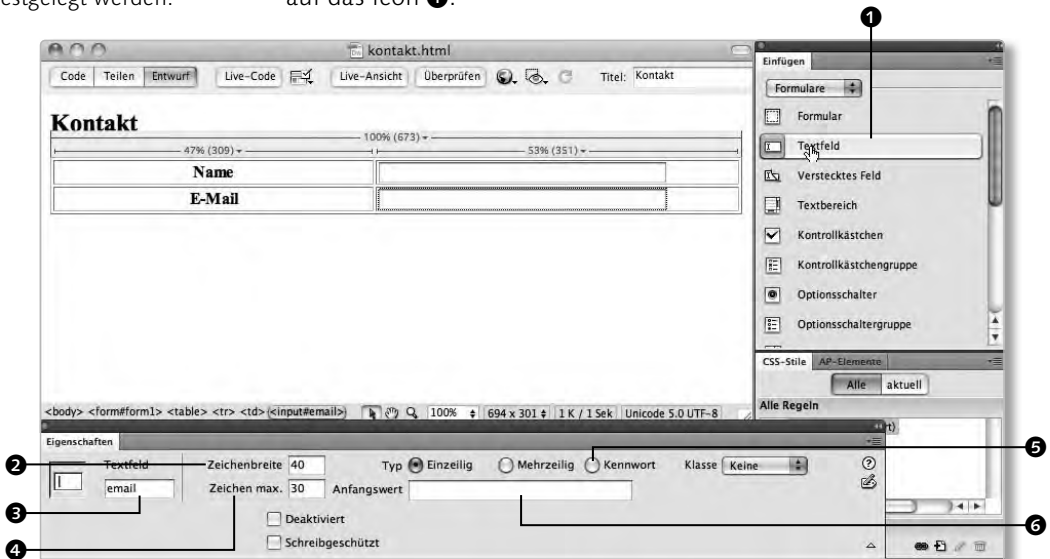
18.5 Formularelemente einfügen

18.5.1 Einfache Textfelder

Abbildung 18.6 ▼

Zwei einzeilige Textfelder – im Eigenschaftsinspektor kann unter anderem die Zeichenbreite festgelegt werden.

In Textfeldern kann der Besucher beliebige Eingaben machen. Um ein Textfeld zu erstellen, setzen Sie die Einfügemarke in Ihrem Dokument innerhalb des rot umrandeten Formularbereichs in die zweite Tabellenspalte und klicken in der Symbolleiste FORMULARE auf das Icon ❶.



Verschlüsselung

Beachten Sie, dass Passwort-Textfelder nicht wirklich verschlüsselt übertragen werden. Die Eingaben werden nur nicht auf dem Bildschirm angezeigt. Um die Formularelemente verschlüsselt zu versenden, muss der Webserver *SSL (Secure Socket Layer)* unterstützen. Informieren Sie sich bei Ihrem Web-space-Provider, ob er SSL unterstützt und wie Sie es auf Ihrer Seite einsetzen können.

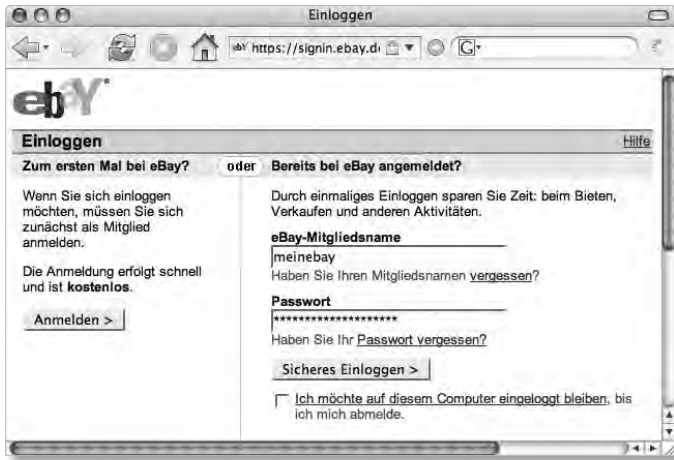
Im Eigenschaftsinspektor können Sie jetzt die folgenden Einstellungen vornehmen:

Geben Sie unter ❸ den Namen des Textfeldes an. Verwenden Sie für den Namen am besten keine Leer- oder Sonderzeichen wie Umlaute. Unterstriche sind jedoch erlaubt. Der Name sollte aussagekräftig sein, da er zum Beispiel in der E-Mail des Kontaktformulars verwendet wird. Wählen Sie beispielsweise bei einem Textfeld für eine E-Mail-Adresse den Namen *email*.

Der Eintrag **ZEICHENBREITE** ❷ gibt an, wie breit das Textfeld angezeigt wird. Wie viele Zeichen eingegeben werden können, wird unter **ZEICHEN MAX.** ❹ festgelegt. Dieser Eintrag hat keinen Einfluss auf die dargestellte Breite des Textfeldes.

Wenn das Textfeld bereits mit einem Text vorbelegt sein soll, geben Sie einen Text unter **ANFANGSWERT** ❺ ein. Bei einem Textfeld für die Eingabe einer URL könnte etwa *http://* als Anfangswert eingestellt werden.

Wenn Sie unter **Typ** die Option **KENNWORT** **5** auswählen, erstellen Sie ein Textfeld, bei dem die Eingaben nur durch schwarze Punkte angezeigt werden. Dieser Typ wird zum Beispiel für Passwort-Abfragen verwendet.



◀ **Abbildung 18.7**

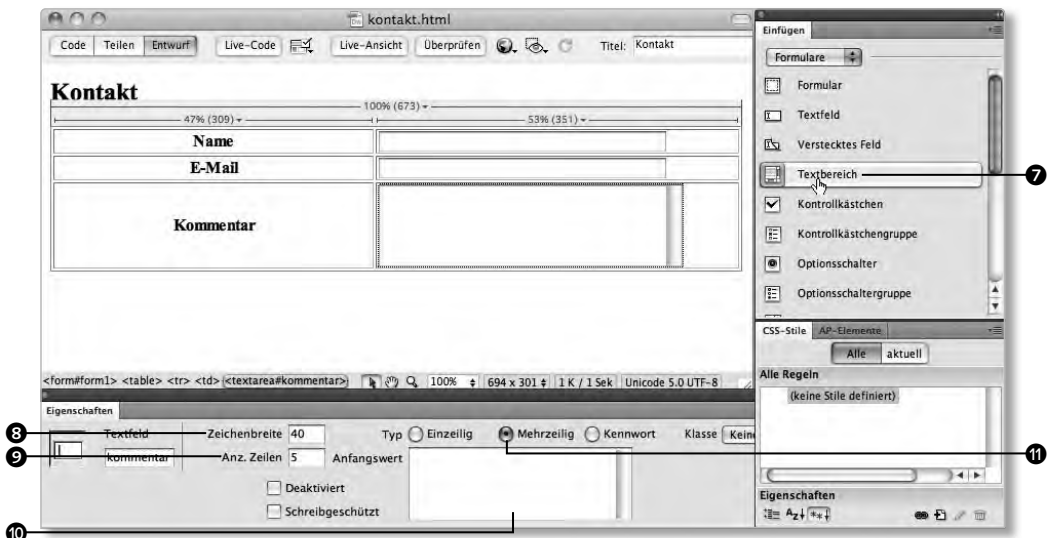
Im Anmeldeformular von eBay wird ein Textfeld vom Typ **KENNWORT** verwendet, damit die Eingaben nicht sichtbar sind.

18.5.2 Mehrzeilige Textfelder

Es ist auch möglich, ein Textfeld zu erstellen, in dem der Benutzer mehrere Zeilen eingeben kann. Ein mehrzeiliges Textfeld wird zunächst genau wie ein normales Textfeld erstellt, indem Sie auf **7** klicken.

▼ **Abbildung 18.8**

Mehrzeilige Textfelder geben dem Benutzer die Möglichkeit, einen längeren Text einzutippen.



Wählen Sie im Eigenschaftsinspektor unter **Typ** die Option **MEHRZEILIG** **11** aus. Unter **ZEICHENBREITE** **8** geben Sie dann die Breite und unter **ANZ. ZEILEN** **9** die Anzahl der Zeilen des Textfeldes an. Unter **ANFANGSWERT** **10** können Sie zum Beispiel den Text *Bitte eintragen* eingeben.

18.5.3 Kontrollkästchen

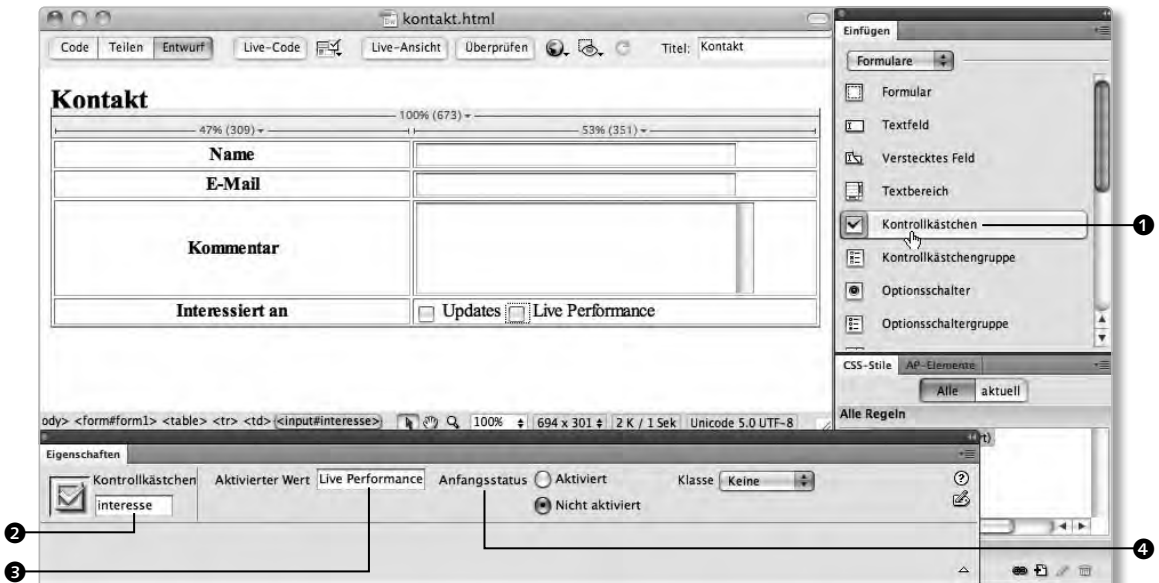
Kontrollkästchen ermöglichen es dem Benutzer, Elemente durch Ankreuzen auszuwählen. Sie werden meist in einer Gruppe von mehreren Kästchen verwendet. Im folgenden Beispiel kann der Besucher wählen, woran er interessiert ist, und dabei kein, ein oder beide Kontrollkästchen auswählen.

Um ein Kontrollkästchen einzufügen, klicken Sie in der Symbolleiste **FORMULARE** auf **1**. Im Fenster **EIGENSCHAFTEN** können Sie folgende Eingaben machen:

Geben Sie unter **2** den Namen des Kontrollkästchens ein. Allen Kontrollkästchen der gleichen Gruppe sollte derselbe Name zugewiesen werden. In unserem Beispiel haben beide Kontrollfelder den Namen *interesse*. Wie bei Textfeldern dürfen Sie für den Namen keine Leer- und Sonderzeichen verwenden.

Abbildung 18.9 ▼

In diesem Beispiel wurden zwei Kontrollkästchen eingefügt.



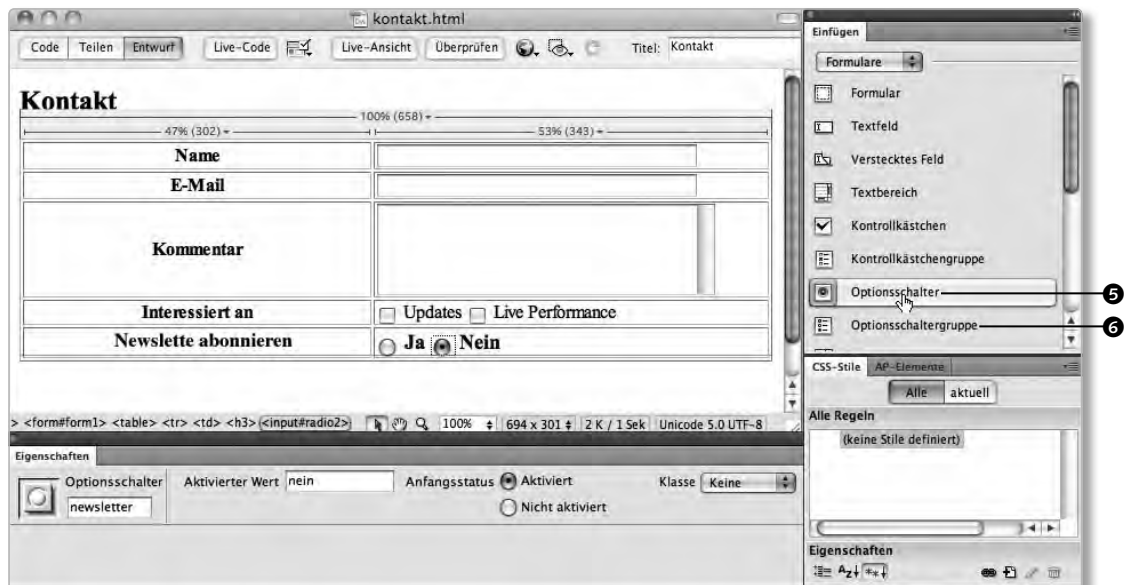
Die Kontrollfelder einer Gruppe unterscheiden sich durch den Eintrag unter **AKTIVIERTER WERT** ③. Geben Sie dort einen zum Kontrollkästchen passenden Text ein. Hier sind Leer- und Sonderzeichen bei der Eingabe erlaubt.

Auf Wunsch kann ein Kontrollkästchen bereits vorausgewählt werden. Stellen Sie dazu unter **ANFANGSSTATUS** ④ die Option **AKTIVIERT** ein.

18.5.4 Optionsschalter

Optionsschalter ⑤ werden auf die gleiche Weise wie Kontrollkästchen erstellt; der entscheidende Unterschied liegt in der Auswahlmöglichkeit. Bei einer Gruppe von Optionsschaltern kann der Besucher im Gegensatz zu Kontrollkästchen immer nur eine Option aktivieren. Daher werden Optionsschalter häufig für die Auswahl von *Ja* oder *Nein* verwendet. Die Einstellungsmöglichkeiten sind die gleichen wie bei Kontrollkästchen.

Mehrere Optionsschalter in einer Gruppe können in der **EINFÜGEN**-Palette auch über das Symbol ⑥ erstellt werden.



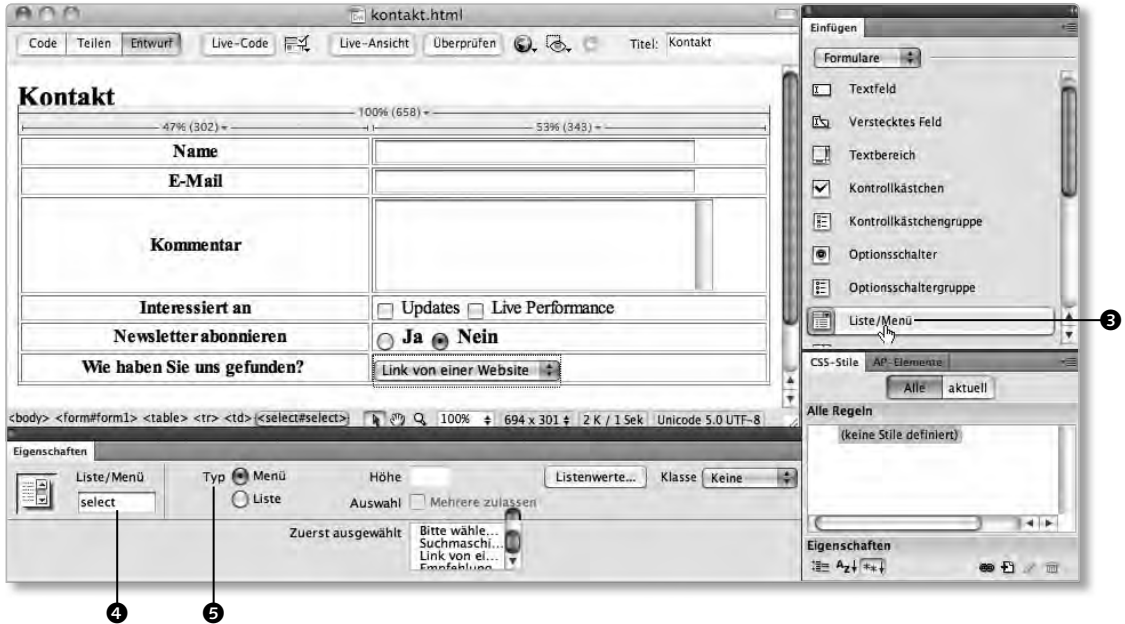
▲ **Abbildung 18.10**

Optionsschalter werden zum Beispiel für die Auswahl von *Ja* oder *Nein* verwendet.

18.5.5 Auswahllisten

Abbildung 18.11 ▼
Menü-Formularelemente können in aufklappbaren Menüs angezeigt werden.

Auswahllisten enthalten beliebig viele Einträge, aus denen der Besucher einen oder mehrere auswählen kann. Auswahllisten werden zum Beispiel für die Selektion eines Landes verwendet. Um ein Auswahlmenü zu erstellen, klicken Sie in der Symbolleiste FORMULARE auf ③.

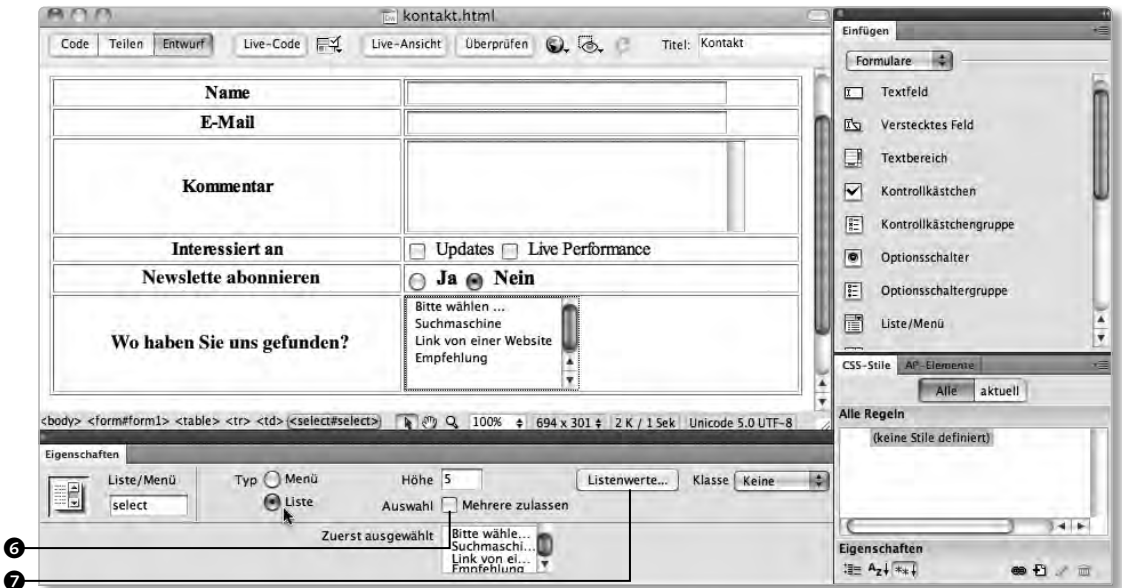


Tragen Sie unter LISTE/MENÜ ④ den Namen des Auswahlmenüs ein. Bei Länder-Auswahllisten geben Sie zum Beispiel *land* ein.

Der TYP ⑤ bestimmt das Aussehen der Auswahlliste. Bei MENÜ muss der Benutzer auf die Liste klicken, um die Auswahlmöglichkeiten angezeigt zu bekommen.

Mit LISTE kann durch Eingabe der Höhe bestimmt werden, wie viele Elemente direkt angezeigt werden. Außerdem kann man festlegen, ob auch mehr als ein Element aus der Liste ausgewählt werden kann. Wählen Sie dazu unter AUSWAHL ⑥ die Einstellung MEHRERE ZULASSEN.

Die Eingabe der Listenwerte erfolgt über die Schaltfläche ⑦. In einem Dialogfenster können Sie dann die Werte – also die verschiedenen Einträge der Liste – eingeben.



Geben Sie in der ersten Spalte die Texte ein, die in der Auswahlliste erscheinen sollen. Die zweite Spalte gibt an, welcher Wert beim Versenden des Formulars abgeschickt wird. Soll kein Wert übertragen werden, geben Sie ein Leerzeichen ein. Wenn der Besucher zum Beispiel LINK VON EINER WEBSITE wählt, so wird LINK übertragen, wohingegen bei BITTE WÄHLEN ... ein leerer Wert übertragen wird.

Falls in der Spalte WERT nichts eingegeben ist (also auch kein Leerzeichen), wird bei der Übertragung der Eintrag aus der ersten Spalte verschickt. In unserem Beispiel können daher die Werte bei SUCHMASCHINE und EMPFEHLUNG auch weggelassen werden.

▲ Abbildung 18.12

Auswahllisten können als LISTE auch direkt angezeigt werden.



◀ Abbildung 18.13

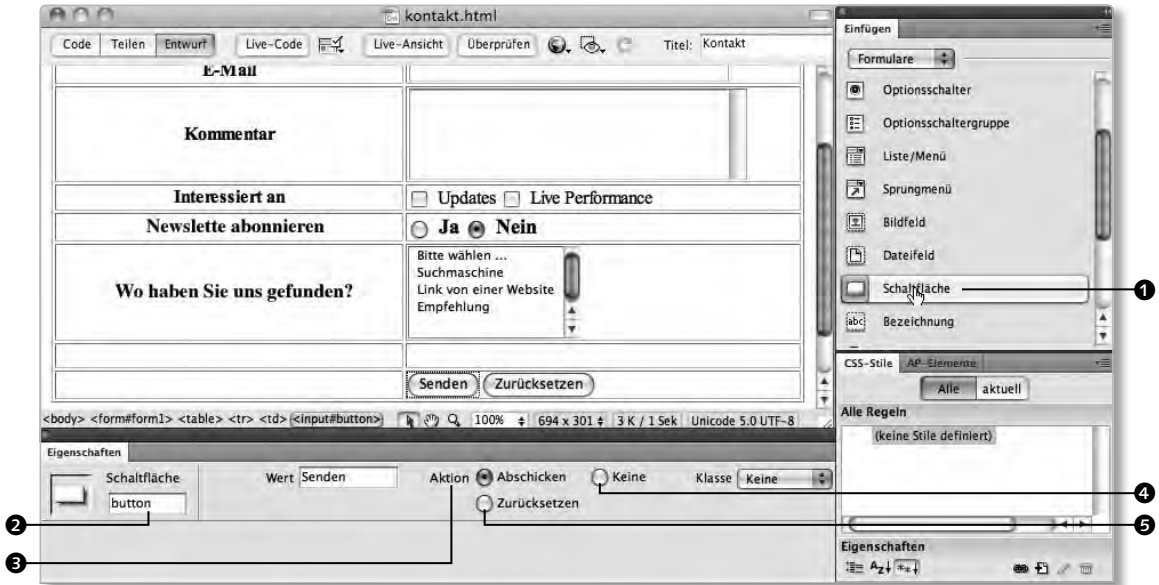
Die Texte unter ELEMENTBEZEICHNUNG werden in der Liste angezeigt, wohingegen die Einträge in der Spalte WERT unsichtbar sind.

18.5.6 Schaltflächen

▼ Abbildung 18.14

Schaltflächen zum Versenden und Zurücksetzen des Formulars

Klicken Sie auf ❶, um eine Schaltfläche zu erstellen. In Formularen gibt es drei Arten von Schaltflächen. Wählen Sie im Eigenschaftsinspektor unter AKTION die Option ABSCHICKEN ❸ aus, um eine Schaltfläche zum Abschicken des Formulars zu erstellen.



Die Schaltfläche Zurücksetzen

In den meisten Formularen wird die ZURÜCKSETZEN-Schaltfläche eingesetzt. Diese ist jedoch in der Regel eher hinderlich, denn es kommt nicht selten vor, dass der User unabsichtlich auf SENDEN statt auf ZURÜCKSETZEN klickt.

Jedes Formular enthält üblicherweise Schaltflächen zum Versenden. Meist gibt es auch einen Button zum Zurücksetzen des Formulars.

Wählen Sie ZURÜCKSETZEN ❺ für eine Schaltfläche, die sämtliche Einträge im Formular löscht. Schaltflächen mit der Einstellung KEINE ❹ haben beim Klicken keine Auswirkung. Sie werden meist in Verbindung mit speziellen JavaScript-Befehlen eingesetzt. Alternativ kann statt einer Schaltfläche vom Typ KEINE auch ein Bildfeld verwendet werden, in dem Sie eine Grafik als Schaltfläche festlegen können.

Wenn Sie Schaltflächen nicht zusammen mit JavaScript einsetzen, können Sie den Namen der Schaltfläche unter ❷ löschen.

18.5.7 Versteckte Felder

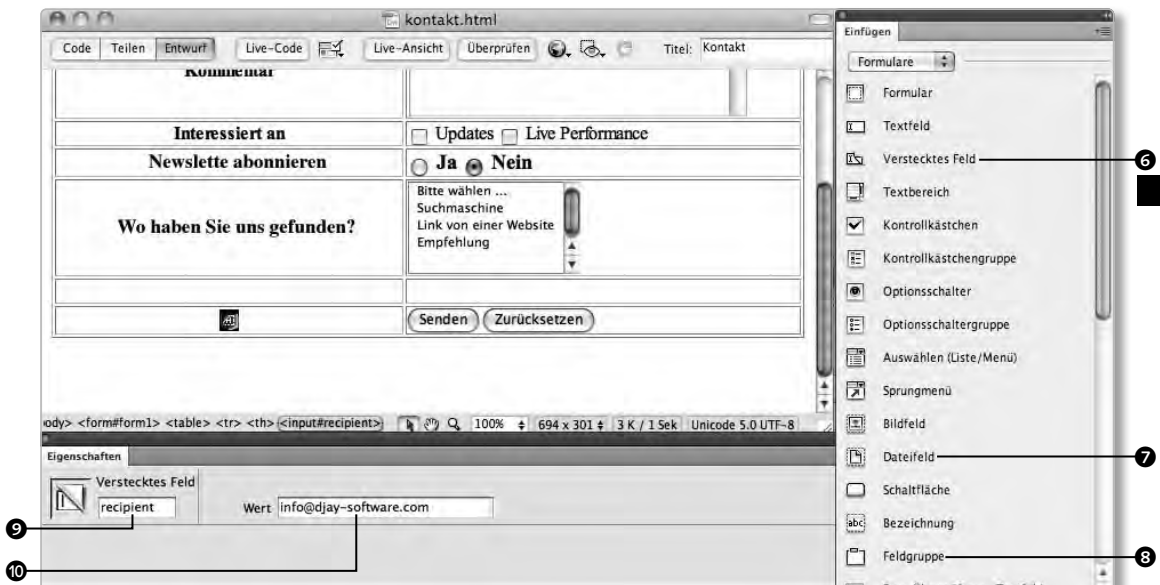
Versteckte Felder werden im Browser nicht angezeigt. Mit ihnen ist es möglich, Daten versteckt, das heißt für den Benutzer un-

sichtbar, zu verschicken. Sie werden oft eingesetzt, um Einstellungen (wie zum Beispiel die E-Mail-Adresse des Empfängers) an ein PHP- oder Perl-Skript zu übertragen.

Klicken Sie auf **6**, um ein verstecktes Feld zu erstellen. Der Name des Textfeldes **9** sollte mit dem verwendeten PHP- oder Perl-Skript auf dem Server abgestimmt werden. Bei einigen PHP-Skripten für Kontaktformulare wird unter dem Namen *recipient* und unter dem Wert **10** die E-Mail-Adresse des Empfängers der Formulardaten eingetragen.

▼ Abbildung 18.15

Versteckte Felder werden eingesetzt, um Daten für den Benutzer unsichtbar zu verschicken.



18.5.8 Weitere Elemente

Sie können es Ihren Besuchern sogar ermöglichen, Dateien von ihren lokalen Rechnern auf Ihren Webserver zu übertragen. Fügen Sie dazu das Dateifeld **7** in das Formular ein. Der Benutzer gelangt dann über einen Button in ein Dateiauswahl-Menü und kann in das Feld eine Datei einfügen. Der sogenannte *Upload* findet dann beim Abschicken des Formulars statt.

Wenn Sie aus mehreren Formularelementen ein ganzes Ensemble erstellt haben, können Sie dieses auch visuell mit dem Formularelement **8** gruppieren. Der Besucher wird sich so in einer komplexen Formularstruktur besser zurechtfinden.

18.6 Formularüberprüfung einbauen mit Spry

Eine äußerst hilfreiche Funktion ist die Überprüfung von Formulareingaben, bevor sie an den Webserver geschickt werden. Falsche E-Mail-Schreibweisen oder unpassende Eingaben wie Text in Zahlenfeldern können somit von vornherein vermieden werden.

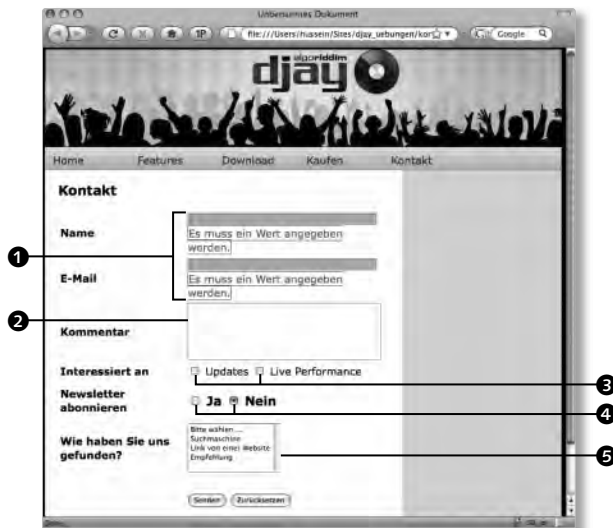
Die Fehlerüberprüfung kann entweder serverseitig über ein PHP- oder Perl-Skript erfolgen oder auch im Browser über JavaScript. In Dreamweaver ist eine nützliche Formularvalidierungs-Funktion integriert, die auf dem JavaScript-Framework Spry basiert. Mit dieser Funktion kann unter anderem festgelegt werden, für welche Textfelder Einträge erforderlich sind. Neben und unter dem Formularfeld werden dann die Fehlermeldungen der Felder angezeigt, die Pflichtfelder sind. Textfelder können zusätzlich auch auf die korrekte Schreibweise einer E-Mail-Adresse hin überprüft werden. Wird zum Beispiel ein erforderliches E-Mail-Textfeld nicht oder falsch ausgefüllt, wird neben dem Formularfeld eine Fehlermeldung angezeigt.

Wir werden im folgenden Beispiel die Formularfelder NAME, E-MAIL und KOMMENTAR mit Hilfe von Spry als Pflichtfelder definieren. Beim Feld E-MAIL legen wir zusätzlich fest, dass nur Eingaben, die dem Format einer E-Mail-Adresse entsprechen, zugelassen werden.

Mit Spry können Textfelder ❶, Textbereiche ❷, Kontrollkästchen ❸, Optionsfelder ❹ und Auswahllisten ❺ überprüft werden.

Abbildung 18.16 ►

Neben bzw. unter den Formularfeldern werden bei Pflichtfeldern Fehlermeldungen angezeigt.



18.6.1 Felder überprüfen

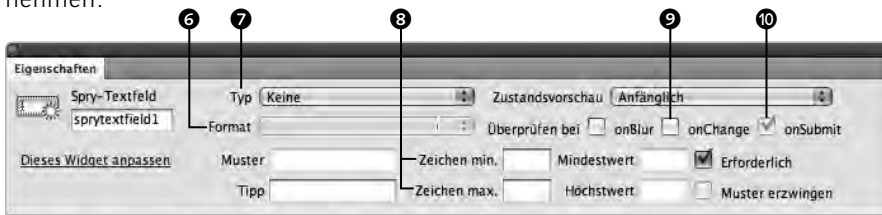
Um ein Textfeld zu überprüfen, markieren Sie dieses im Dokumentfenster und wählen in der EINFÜGEN-Palette im Reiter FORMULARE das Symbol SPRY-ÜBERPRÜFUNG – TEXTFELD **5** aus.



◀ **Abbildung 18.17**

Für diverse Eingabefelder gibt es SPRY-ÜBERPRÜFUNG-Funktionen in der EINFÜGEN-Palette.

Im Eigenschaftsinspektor können Sie folgende Einstellungen vornehmen:



Unter **TYP** **7** kann der Typ der Eingabe festgelegt werden. Wählen Sie **KEINE**, wenn es sich einfach um einen Text handelt (wie zum Beispiel beim Namen). Folgende Typen stehen zur Verfügung:

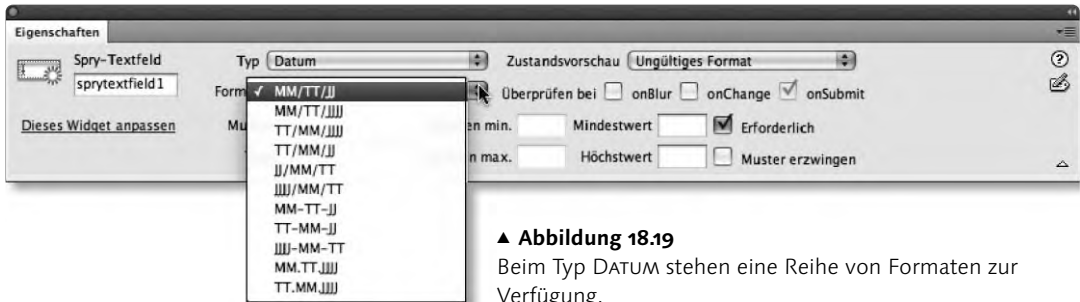
- ▶ **KEINE** (beliebige Eingabe)
- ▶ **GANZZAHL** (z. B. 324)
- ▶ **E-MAIL-ADRESSE** (z. B. *info@djay-software.com*)
- ▶ **DATUM** (z. B. 30.08.1970)
- ▶ **UHRZEIT** (z. B. 12:10)
- ▶ **KREDITKARTE** (z. B. *Visa*)
- ▶ **PLZ** (z. B. 40211)
- ▶ **TELEFONNUMMER**
- ▶ **SOZIALVERSICHERUNGSNUMMER**
- ▶ **WÄHRUNG** (z. B. 31,85 €)
- ▶ **REELLE ZAHL/EXPONENTIALSCHREIBWEISE**

▲ **Abbildung 18.18**

Im Eigenschaftsinspektor können die Einstellungen für die Spry-Überprüfung von Texten vorgenommen werden.

- ▶ URL
- ▶ IP-ADRESSE
- ▶ BENUTZERDEFINIERT

Bei einigen Typen, wie zum Beispiel dem Datum, kann man zusätzlich das Format 6 bestimmen. Dies ist nicht nur beim Datum sinnvoll, da es in vielen Ländern unterschiedliche Formatierungen für Währungen, Telefonnummern, Postleitzahlen etc. gibt.



▲ **Abbildung 18.19**

Beim Typ DATUM stehen eine Reihe von Formaten zur Verfügung.

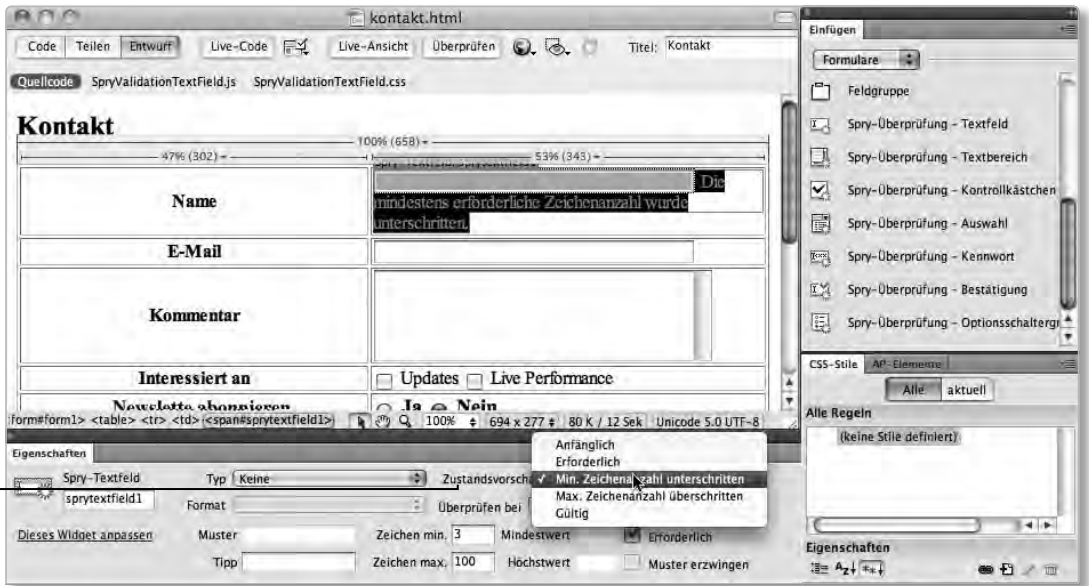
Sie können im Eigenschaftsinspektor die minimale und maximale Anzahl 8 an erlaubten Zeichen im Textfeld festlegen. Setzen Sie ein Häkchen neben ONBLUR 9 und ONCHANGE 10, damit die Formularfelder direkt nach dem Verlassen des Formularfeldes und während der Eingabe überprüft werden. Sind die Häkchen nicht gesetzt, wird die Überprüfung erst nach Betätigen der SENDEN-Schaltfläche durchgeführt.

18.6.2 Eigene Fehlermeldungen festlegen

Je nach Art des Eingabefeldes werden – zum Beispiel beim Unterschreiten der Mindestlänge – unterschiedliche Fehlermeldungen neben dem Textfeld angezeigt.

Wird das Feld leer gelassen, erscheint der Text *Es muss ein Wert angegeben werden*. Wurde ein bestimmtes Format (z. B. E-MAIL-ADRESSE) für ein Formularfeld festgelegt, so wird bei einer falschen Eingabe der Text *Ungültiges Format* angezeigt.

Mit der ZUSTANDSVORSCHAU 1 können Sie Dreamweaver anweisen, direkt im Dokumentfenster eine Vorschau für die Fehlermeldung anzuzeigen.



Beachten Sie, dass die ZUSTANDSVORSCHAU nichts mit der Vorschau im Browser zu tun hat. Vielmehr wird im Dokumentenfenster der Zustand simuliert, wenn der Benutzer eine Fehleingabe macht. Wenn zum Beispiel im Listenfeld ZUSTANDSVORSCHAU der Wert ERFORDERLICH ausgewählt wird, so wird der Fehlertext *Es muss ein Wert angegeben werden* angezeigt. Diesen Text können Sie nach Ihren Wünschen ändern.

Das Listenfeld ZUSTANDSVORSCHAU kann unter anderem folgende Elemente enthalten:

- ▶ ANFÄNGLICH
Es wird der Zustand angezeigt, wenn das Formular neu geladen wird.
- ▶ ERFORDERLICH
Es wird der Zustand angezeigt, wenn der Benutzer das Formular leer gelassen hat.
- ▶ UNGÜLTIGES FORMAT
Es wird der Zustand angezeigt, wenn der Benutzer ein falsches Format eingegeben hat.
- ▶ GÜLTIG
Es wird der Zustand angezeigt, wenn der Benutzer das Formularfeld korrekt ausgefüllt hat.

▲ Abbildung 18.20

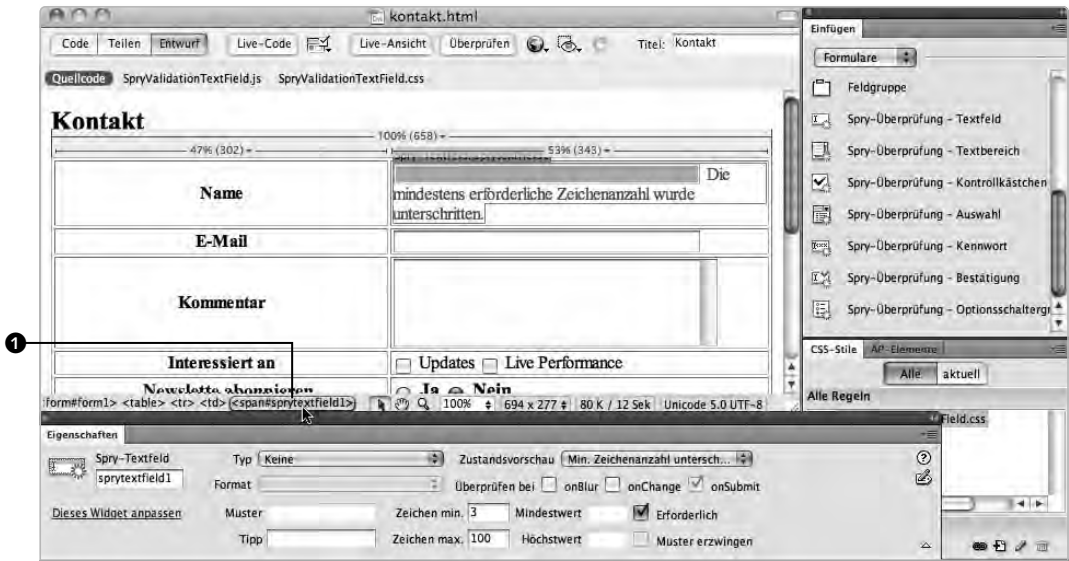
Mit der ZUSTANDSVORSCHAU können Fehlermeldungen angezeigt und bearbeitet werden.

18.6.3 Spry-Überprüfungen bearbeiten

Wenn Sie ein Formularfeld auswählen, das bereits eine Spry-Überprüfungs-Funktion integriert hat, so haben Sie zunächst nicht die Möglichkeit, die Überprüfungs-Einstellungen vorzunehmen oder zu ändern, da die normalen Formularfeld-Einstellungen im Eigenschaftensinspektor angezeigt werden.

Um die SPRY-ÜBERPRÜFUNG-Einstellungen anzuzeigen, wählen Sie zunächst das Formularfeld an und klicken anschließend im Dokumentenfenster in der Statusleiste auf das Tag, das das Wort »spry« ① enthält.

Abbildung 18.21 ▼
Um eine Spry-Überprüfung zu bearbeiten, klicken Sie auf das Tag mit dem Wort »spry«.



18.7 Ein Kontaktformular anlegen

Wir haben nun bereits ein komplettes Kontaktformular erstellt. Nun fehlt noch das Skript für unseren Webserver, das die Benutzereingaben auslesen kann und sie uns per E-Mail zusendet. Es gibt verschiedene Skripte zur Realisierung von Kontaktformularen. Auf der Website zum Buch unter <http://www.dreamweaverbuch.de> finden Sie ein passendes Skript zum Herunterladen. Eine wichtige Voraussetzung für das Funktionieren des Kontaktformulars ist, dass Ihr Server PHP unterstützt. Um das Formular in Dreamweaver fertig zu stellen, gehen Sie einfach wie folgt vor:

Schritt für Schritt: Skript für Kontaktformular einbauen



1 PHP-Skript herunterladen und kopieren

Auf der Website zum Buch können Sie sich das PHP-Skript generieren lassen und es herunterladen. Kopieren Sie das Skript *myFormMail.php* in den Ordner, in dem auch das Formular gespeichert ist.

2 Danke-Seite erstellen

Erstellen Sie eine Webseite mit dem Dateinamen *danke.html*, die angezeigt wird, wenn der Benutzer das Formular korrekt ausgefüllt und abgeschickt hat.



◀ **Abbildung 18.22**

Diese Datei wird bei korrekt ausgefülltem Formular angezeigt.

3 Skript in Formular einbauen

Markieren Sie das Formular durch einen Klick auf den roten Rand im Dokumentfenster, oder klicken Sie in der Statusleiste das `<form>`-Tag an. Geben Sie im Eigenschaftenspektor unter URL *myFormMail.php* ein.



▲ **Abbildung 18.23**

Der Eigenschaftenspektor

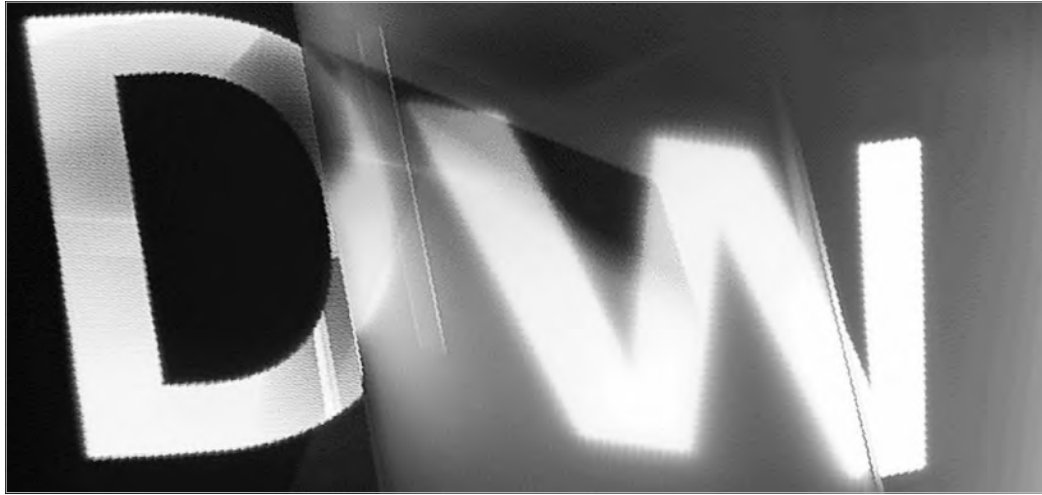
4 Auf Webserver übertragen

Kopieren Sie die neuen Dateien auf Ihren Webserver, und schon funktioniert das Formular. Füllt ein Besucher das Formular aus, erhalten Sie eine E-Mail mit den Inhalten. ■



Teil IV

Über Dreamweaver hinaus ...



Kapitel 19

Dreamweaver und die Creative Suite

So gut versteht sich Dreamweaver mit den anderen Programmen der Creative Suite

- ▶ Wie importiere und bearbeite ich Photoshop-Dateien?
- ▶ Wie importiere und bearbeite ich Fireworks-Dateien?
- ▶ Wie integriere ich Flash-Filme?
- ▶ Wie füge ich Flash-Text und -Schaltflächen ein?

19 Dreamweaver und die Creative Suite

Wenn Sie Dreamweaver im Bundle mit der Creative Suite Design Premium oder Web Premium gekauft haben, sind Sie auch stolzer Besitzer von Adobe Photoshop CS5 und Adobe Fireworks CS5. Dreamweaver arbeitet mit beiden Programmen hervorragend zusammen, aber auch mit Flash ist einiges möglich – selbst wenn Sie die Software gar nicht installiert haben.

19.1 Die Creative Suite 5

Sie können Dreamweaver entweder einzeln oder im Paket erwerben. Adobe bietet verschiedene Pakete (genannt *Suiten*) an, die neben Dreamweaver auch andere Programme enthalten, die zur Erstellung von Websites nützlich sind – denn in der Regel benötigen Sie auch ein Grafikprogramm wie Photoshop oder Fireworks, um Ihre Bilder für das Web aufzubereiten.

Dreamweaver ist in den folgenden Paketen enthalten:

- ▶ Adobe Creative Suite Web Professional (u.a. Flash, Flash Catalyst, Photoshop Extended, Fireworks, Illustrator, Acrobat Pro und Contribute)
- ▶ Adobe Creative Suite Design Premium (u.a. Photoshop Extended, Fireworks, Illustrator, InDesign, Flash, Flash Catalyst und Acrobat Pro)
- ▶ Adobe Creative Suite Master (enthält alle Programme)

Eine übersichtliche Tabelle, in der die verschiedenen Suiten verglichen werden, finden Sie unter der URL <http://www.adobe.com/de/products/creativesuite/compare>.

Im Folgenden werden wir die wichtigsten Programme aus der Creative Suite vorstellen, die für das Webdesign verwendet werden.

19.2 Adobe Photoshop CS5

Neben Dreamweaver benötigen Sie für die Erstellung von Websites immer auch ein Programm für die Bildbearbeitung. Der Rolls-Royce unter den Grafikprogrammen ist Adobe Photoshop. Es ist das am häufigsten eingesetzte Bildbearbeitungsprogramm im Grafikdesign-Bereich und ist dort absoluter Standard. Es bietet die besten Funktionen zum Bearbeiten von Bildern.

Das Dateiformat von Photoshop heißt *PSD (Photoshop Document)*. In diesem Format bleiben sämtliche Ebenen, Texteingaben usw. verlustfrei für die nachträgliche Bearbeitung erhalten.

Für Webseiten benötigt man jedoch das GIF-, JPEG- oder PNG-Format, in dem die Bildinformation in komprimierter Form gespeichert wird. Daher muss man PSD-Dateien vorher in die entsprechenden Formate umwandeln.

19.2.1 Photoshop-Dateien in Dreamweaver importieren

In Dreamweaver können Sie Photoshop-Dateien direkt importieren und dabei in eines der gewünschten Bildformate konvertieren. Dreamweaver erlaubt es sogar, das Bild zu verkleinern und einen Teilausschnitt zu wählen. Es ist dazu nicht einmal erforderlich, dass Photoshop auf Ihrem Rechner installiert ist.

Schritt für Schritt: Photoshop-Datei in Dreamweaver importieren

1 Photoshop-Datei einfügen

Fügen Sie die Photoshop-Datei mit der Endung *.psd* entweder über den Menüpunkt EINFÜGEN • BILD ein, oder ziehen Sie sie einfach aus dem Fenster DATEIEN in das Dokumentfenster.

Es öffnet sich ein Fenster mit einer Bildvorschau, in dem Sie einige Einstellungen vornehmen können, bevor Sie das Bild endgültig in Dreamweaver importieren.

Testversion

Adobe stellt auf der Firmenwebsite <http://www.adobe.com/de> Testversionen für alle Programme aus den Creative-Suite-Paketen zur Verfügung. Sie sind voll funktionsfähig und können 30 Tage lang getestet werden. Danach müssen Sie eine Seriennummer erwerben, um weiter mit den Programmen arbeiten zu können.





Abbildung 19.1 ► Die Bildvorschau

2 Format einstellen

Wählen Sie im Listenfeld **FORMAT** ① das gewünschte Dateiformat aus. Für Fotos eignet sich am besten das JPEG-Format. Im Feld **QUALITÄT** ② können Sie einstellen, wie stark das Bild komprimiert werden soll. Hohe Werte führen zwar zu einer besseren Bildqualität, dadurch steigt jedoch die Dateigröße an.

Um die Qualitätsunterschiede zwischen dem Original und dem komprimierten Bild besser beurteilen zu können, bietet die Vorschau eine geteilte Ansicht an. Klicken Sie dazu auf das Symbol **TEILEN** ③.



Abbildung 19.2 ► Geteilte Bildvorschau

3 Bild verkleinern

Die Original-Photoshop-Datei ist noch zu groß für die Präsentation im Internet. Um das Bild zu verkleinern, klicken Sie auf den Reiter DATEI **4** und legen im Feld % **5** den gewünschten Prozentwert für die Skalierung fest. Alternativ können Sie direkt darunter **6** auch die genaue Bildgröße eingeben.



◀ **Abbildung 19.3**
Skalierung oder Bildgröße eingeben

4 Bildausschnitt wählen

Um nur einen bestimmten Ausschnitt des Bildes zu importieren, aktivieren Sie das ZUSCHNEIDEN-Werkzeug **7**. Dreamweaver markiert zunächst das komplette Bild mit Rahmen, dessen Ausmaße Sie durch Drag & Drop mit der Maus verkleinern können.



◀ **Abbildung 19.4**
Bildmaße per Drag & Drop verändern

5 Bild importieren

Klicken Sie auf OK, um das Bild zu konvertieren und den Import abzuschließen. Es öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Sie den Namen der neuen Datei und ihren Speicherort festlegen können.

Anschließend öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Sie die Möglichkeit haben, einen Alternativtext **8** für das Bild einzugeben. Dies ist unter anderem für Suchmaschinen wichtig.

Abbildung 19.5 ▼
Alternativtext eingeben



19.2.2 Bilder aus der Zwischenablage einfügen

Sind Sie selbst stolzer Besitzer von Photoshop CS5, können Sie vom Zusammenspiel der beiden Programme sogar noch weiter profitieren. Anstatt eine ganze Photoshop-Datei in Dreamweaver zu importieren, ist es nämlich auch möglich, in Photoshop einfach einen Bereich in einem Bild zu markieren und diesen per Copy & Paste in Dreamweaver einzufügen. Dazu kopieren Sie den markierten Bereich in Photoshop über BEARBEITEN • KOPIEREN in die Zwischenablage und fügen ihn anschließend in Dreamweaver über BEARBEITEN • EINFÜGEN ein.

Es öffnet sich dann das Fenster BILDVORSCHAU, mit dem Sie, wie in der vorherigen Schritt-für-Schritt-Anleitung beschrieben, das Bild in das gewünschte Format konvertieren können.

19.2.3 Bilder in Photoshop bearbeiten

Auch Bilder, die bereits in die Webseite eingefügt wurden, können Sie nachträglich in Photoshop bearbeiten. Dazu markieren Sie zunächst das Bild und klicken anschließend im Fenster EIGENSCHAFTEN auf das Photoshop-Symbol. Daraufhin wird die Datei in Photoshop geöffnet.

Das Besondere ist hier, dass nicht die konvertierte JPEG-Datei in Photoshop geöffnet wird, sondern die Original-PSD-Datei. Beim Importieren der Photoshop-Datei hat sich Dreamweaver die Datei gemerkt. Nach der Bearbeitung in Photoshop können Sie die Datei einfach speichern und schließen. Das Bild wird anschließend in Dreamweaver automatisch aktualisiert.

▼ Abbildung 19.6

Bilder können durch einen Klick auf das Photoshop-Symbol ❶ direkt in Photoshop geöffnet werden.



Nachdem Sie in Photoshop das Bild gespeichert haben und wieder zu Dreamweaver zurückgekehrt sind, werden Sie zunächst

keine Veränderung an dem Bild feststellen. Das Neue an Dreamweaver CS5 ist jedoch, dass in der oberen linken Ecke des Bildes **2** ein Indikator-Symbol eingeblendet ist, das Ihnen anzeigt, ob die Grafik mit der Original-Photoshop-Datei synchron ist. Zwei grüne Pfeile signalisieren, dass die Bilddatei mit der Originaldatei übereinstimmt. Ist der untere Pfeil rot, so muss die Datei synchronisiert werden.

Abbildung 19.7 ▼
Über die Schaltfläche **3** übertragen Sie die Änderungen von der Original-Photoshop-Datei auf das Bild in Dreamweaver.

Klicken Sie im Eigenschaftsinspektor auf die Schaltfläche **3**, um die Bilddatei zu aktualisieren. Dabei werden die Einstellungen für die Größe und die Bildqualität, die Sie beim Einfügen der Grafik gewählt haben, automatisch angewendet.



19.2.4 Einstellungen

Falls bei Ihnen statt des Photoshop-Symbols ein Fireworks- oder ein anderes Symbol angezeigt wird, müssen Sie folgende Einstellung vornehmen, damit Dreamweaver stattdessen mit Photoshop zusammenarbeitet:

Öffnen Sie in den VOREINSTELLUNGEN die Kategorie DATEI-TYPEN/EDITOREN. Klicken Sie anschließend auf die Erweiterungen

.JPG .JPE .JPEG. Im Bereich EDITOREN muss nun Photoshop als PRIMÄR eingestellt werden. Klicken Sie dazu auf ADOBE PHOTOSHOP CS5 und anschließend auf die Schaltfläche ZU PRIMÄREM EDITOR MACHEN. Wiederholen Sie dies auch für die Dateierweiterung GIF.

▼ Abbildung 19.8

In den VOREINSTELLUNGEN kann Photoshop als bevorzugter Editor eingerichtet werden.



19.3 Adobe Fireworks CS5

Eine Alternative zu Adobe Photoshop ist Adobe Fireworks. Im Gegensatz zu Photoshop ist diese Software speziell für die Bearbeitung und Erstellung von Webgrafiken konzipiert und erspart so viele Arbeitsschritte, etwa beim Anlegen transparenter Bildbereiche. Fireworks zeichnet sich besonders dadurch aus, dass man sowohl bearbeitbare Vektorgrafiken (wie bei Illustrator) als auch Bitmaps (wie bei Photoshop) für das Web erstellen kann. Man kann mit Fireworks hervorragend Prototypen der Website entwerfen, bevor diese dann in Dreamweaver konkret umgesetzt wird. Fireworks kann in der neuesten Version außerdem auch Photoshop-Dateien öffnen und speichern.

Dreamweaver arbeitet auch hervorragend mit dem Bildbearbeitungsprogramm Fireworks zusammen. Im Prinzip funktioniert

die Integration von Fireworks ähnlich wie die von Photoshop. Es sind jedoch ein paar Punkte zu beachten.

Das Standard-Speicherformat von Fireworks ist PNG. Der Vorteil dieses Formats ist, dass man PNG-Dateien ohne Umwandlung in ein anderes Format direkt in Webseiten einsetzen kann. Der Nachteil ist jedoch, dass diese PNG-Dateien in der Regel um ein Vielfaches größer sind als JPEG-Dateien. PNG-Dateien werden meist dann eingesetzt, wenn die Bilder transparente Bereiche aufweisen sollen.

19.3.1 Fireworks-Dateien in Dreamweaver importieren

Sie können Fireworks-PNG-Dateien direkt in Dreamweaver einfügen, ohne dass sich das BILDVORSCHAU-Fenster wie bei Photoshop-PSD-Dateien öffnet. Um jedoch die Dateigröße zu verringern, sollte auch die PNG-Datei in das JPEG-Format umgewandelt werden.



Schritt für Schritt: PNG-Datei importieren und umwandeln

1 PNG-Datei einfügen

Fügen Sie die Fireworks-Datei mit der Endung *.png* entweder über den Menüpunkt EINFÜGEN • BILD ein, oder ziehen Sie sie einfach aus dem Fenster DATEIEN in das Dokumentfenster.

Anders als beim Einfügen einer Photoshop-Datei wird nicht die Bildvorschau geöffnet, sondern das Bild wird direkt in die Seite eingefügt.

2 Optimieren

Klicken Sie anschließend auf das Symbol BILDEINSTELLUNGEN BEARBEITEN ① im Fenster EIGENSCHAFTEN. Daraufhin öffnet sich das BILDVORSCHAU-Fenster, in dem Sie – wie oben in der Schritt-für-Schritt-Anleitung »Photoshop-Datei in Dreamweaver importieren« beschrieben – das Bild ins JPEG-Format konvertieren können.

Abbildung 19.9 ▼
Bilder optimieren



19.3.2 Bilder in Fireworks bearbeiten

Wie bei Photoshop-Dateien können Sie auch in Fireworks das eingefügte Bild nachbearbeiten. Dazu müssen Sie einfach im Fenster EIGENSCHAFTEN auf das FIREWORKS-Icon klicken.

Falls dieses Symbol dort nicht angezeigt wird, müssen Sie in den VOREINSTELLUNGEN für die JPG/JPEG-Erweiterung in der Kategorie DATEITYPEN / EDITOREN Fireworks zum primären Editor machen (siehe Abschnitt 19.2.3, »Bilder in Photoshop bearbeiten«).

19.4 Adobe Flash CS5 und Flash Catalyst CS5

Flash ist die Software Nummer eins für die Erstellung von Animationen und interaktiven Navigationen. Mit Flash lassen sich auch interessante Anwendungen wie zum Beispiel Spiele programmieren oder ganze Datenbankapplikationen wie etwa Shops erstellen. Der Vorteil von Flash besteht darin, dass die Inhalte auf jedem Browser mit entsprechendem Flash-Plugin gleich aussehen. Mit Flash lassen sich zudem hervorragend Videos passend für das Internet konvertieren. In Flash Professional ist die sehr mächtige objektorientierte Programmiersprache ActionScript integriert, mit der auch die Programmierung von komplexen Spielen möglich ist.

Flash Catalyst CS5 ist ein neues Produkt von Adobe, mit dem Sie Flash-Inhalte ohne Programmierung erstellen können. Wenn Sie bisher nicht mit ActionScript programmiert haben und dies auch nicht vorhaben, ist Flash Catalyst Flash Professional vorzuziehen.

Dreamweaver CS5 bietet viele Funktionen, mit deren Hilfe Sie Flash-Filme einfach in Ihre HTML-Seiten integrieren können. Sogar in Dreamweaver können in den Flash-Dateien noch Veränderungen vorgenommen werden.

19.4.1 So funktioniert Flash

Das Flash-Format ist eigentlich nicht mit den üblichen Grafikformaten im Web vergleichbar. Es handelt sich dabei um ein komplexeres Format, das wesentlich mehr kann.

Ursprünglich wurde das Format nur zum Speichern von Vektoranimationen eingesetzt, die nicht nur sehr wenig Speicher-

Kein Flash im iPhone/iPad

Flash wird auf Apples iPhone und dem iPad nicht abgespielt. Da diese mobilen Geräte inzwischen eine relativ große Verbreitung gefunden haben, sollte Ihre Webseite auch ohne Flash funktionieren.



Videos in hoher Qualität

Zum Betrachten von Videos in sehr guter Qualität über das Internet ist besonders der QuickTime-Player von Apple geeignet. Auf der Website <http://www.apple.com/trailers> können Sie sich ein Bild davon machen und Trailer von aktuellen Filmen in bester Qualität anschauen. Sehr beliebt ist Flash mittlerweile auch für das Einbinden von Videos in Websites. Applikationen wie QuickTime oder RealPlayer müssen damit nicht mehr auf dem Rechner installiert sein, um Videos abzuspielen. Das Flash-Plugin übernimmt die ganze Funktionalität.

platz benötigen, sondern auch in der Größe skalierbar sind. Unabhängig davon, wie groß Sie einen Flash-Film skalieren, kommt es nicht zu Qualitätsverlusten.



▲ **Abbildung 19.13**

Auf YouTube werden die Videos im Flash-Videoformat abgespielt.

Die Dateiergung von aus der Flash-Software exportierten Filmen ist *.swf*. Eine solche Datei ist nicht mehr bearbeitbar. Die originale, bearbeitbare Datei hat die Dateiergung *.fla*.

Entfernte Funktionen

Die Möglichkeit, Flash-Texte und Flash-Schaltflächen direkt aus Dreamweaver heraus zu erstellen, wurde aus Dreamweaver CS5 entfernt. Für die Erstellung von Flash soll ja schließlich die Flash-Applikation verwendet werden.

19.4.2 Plugin erforderlich

Neben den vielen Vorteilen hat das Flash-Format natürlich auch einen Nachteil: Damit Flash-Filme im Browser betrachtet werden können, wird ein Flash-Plugin benötigt, das kostenlos von der Adobe-Website heruntergeladen werden kann. Bei den aktuellen Versionen von Windows und Mac OS X ist der Flash-Player bereits vorinstalliert.

19.5 Flash-Filme integrieren

Ein Flash-Film muss zunächst in der Flash-Software in das SWF-Format exportiert werden. Diese Datei kann dann in Dreamweaver eingefügt werden.

Schritt für Schritt: Flash-Film in Webseite einfügen



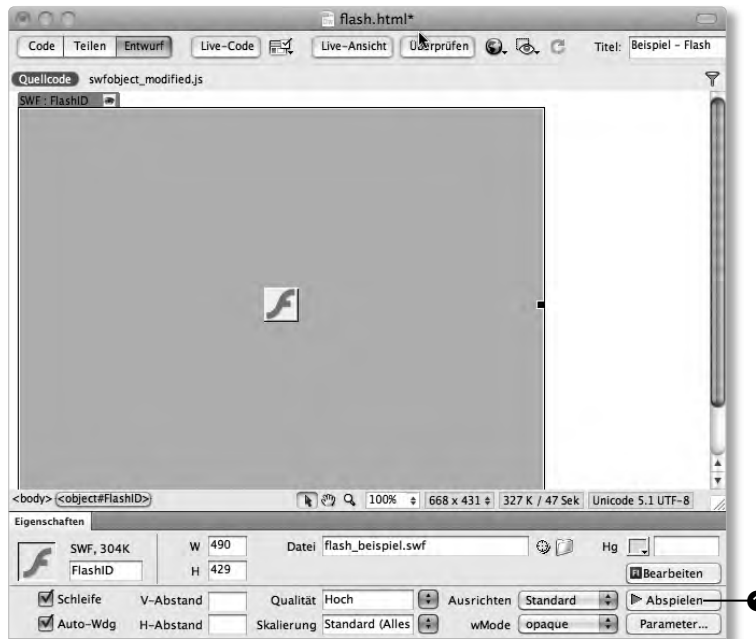
1 Einfügemarke setzen

Setzen Sie in der Entwurfs-Ansicht die Einfügemarke an eine beliebige Position innerhalb des Dokumentenfensters.

Wählen Sie EINFÜGEN • MEDIEN • FLASH, um einen Flash-Film einzufügen.

2 Film einfügen

Wählen Sie im Dialogfenster die SWF-Datei aus, die eingefügt werden soll. Vergeben Sie im folgenden Dialogfenster einen TITEL, und bestätigen Sie mit einem Klick auf OK. Wenn der Film eingefügt wurde, sehen Sie im Eigenschaftsinspektor alle bearbeitbaren Einstellungen.



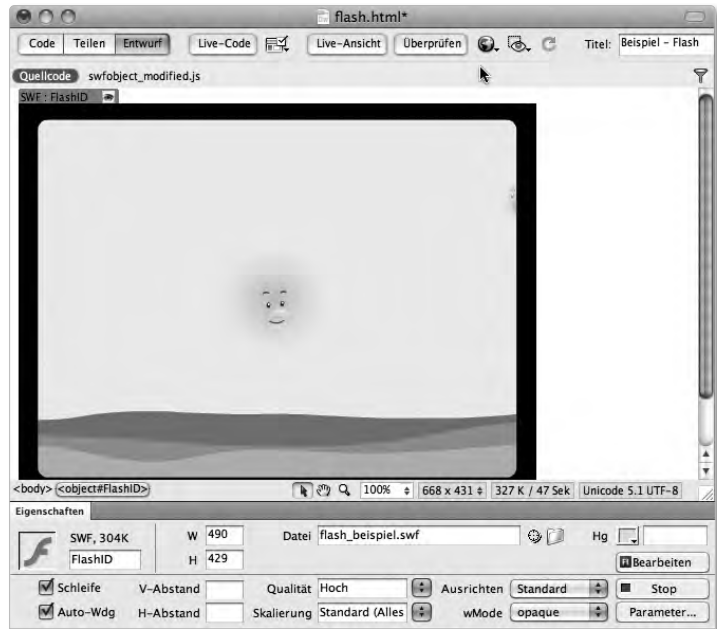
◀ **Abbildung 19.10**

Der Eigenschaftsinspektor in Flash

3 Flash-Film abspielen

Sie können den Flash-Film in der Entwurfs-Ansicht von Dreamweaver anschauen, indem Sie im Eigenschaftsinspektor auf **ABSPIELEN** ❶ (siehe Abbildung 19.10) klicken.

Abbildung 19.11 ▶
Abspielen des Films



19.5.1 Eigenschaften von Flash

▼ **Abbildung 19.12**
Eigenschaften von Flash-Dateien

Wenn Sie einen Flash-Film im Dokumentfenster markieren, können Sie im Eigenschaftsinspektor zahlreiche Einstellungen vornehmen. Im Folgenden werden die wichtigsten erläutert:



▶ **BEARBEITEN** ❷

Klicken Sie auf den Button mit dem Flash-Symbol, und Flash wird geöffnet. Die Software müssen Sie dafür auf Ihrem Rechner installiert haben. Flash fordert Sie auf, die bearbeitbare

Original-Flash-Datei (FLA) auszuwählen. Die SWF-Datei selbst, die auf der Webseite angezeigt wird, kann nicht bearbeitet werden.

▶ SCHLEIFE 4

Wenn diese Option gesetzt ist, wird der Film in einer Endlosschleife so lange wiederholt, bis der Nutzer eine neue Seite lädt.

▶ AUTO-WDG 5

Mit dieser Option startet der Film automatisch, schon während die Webseite geladen wird.

▶ V-ABSTAND und H-ABSTAND 6

Diese Felder geben den vertikalen und den horizontalen Abstand zu umgebenden Seitenelementen an.

▶ QUALITÄT 7

Mit der Einstellung HOCH wird der Flash-Film in der besten Qualität angezeigt.

▶ SKALIERUNG 8

Diese Einstellung zeigt nur Wirkung, wenn Sie den Flash-Film entweder durch Ziehen mit der Maus vergrößern oder unter W und H 3 eine Größe manuell eingeben. Damit der Flash-Film entsprechend skaliert wird, wählen Sie die Einstellung GENAU PASSEND aus der Liste aus.

▶ AUSRICHTEN 9

Falls der Film mit einem Text innerhalb des gleichen Absatzes steht, wird zum Beispiel bei der Ausrichtung LINKS der Film links platziert, und der Text umfließt den Film.

In Kapitel 22, »Mashups – die Welt in Ihre Website einbinden«, erfahren Sie, wie Sie YouTube-Videos integrieren.

Flash-Video und FlashPaper

Über das Menü EINFÜGEN • MEDIEN • FLASH-VIDEO können Sie Flash-Videos, die Sie mit Flash erstellt haben, einfügen. Um Dokumente, die Sie im FlashPaper-Format gespeichert haben, in das Dokument einzufügen, wählen Sie EINFÜGEN • MEDIEN • FLASHPAPER.

19.5.2 Contribute CS5

Mit der Software Contribute können die Inhalte einer Website direkt online bearbeitet werden. Dies ist gerade für Benutzer geeignet, die keine Kenntnisse in Dreamweaver haben. Damit nicht jeder die Seiten bearbeiten kann, ist ein Passwort-Schutz integriert. Für jeden Benutzer ist jedoch eine eigene Softwarelizenz erforderlich.

Mit dem neuen Onlineservice InContext Editing von Adobe können Inhalte der Website auch ohne Contribute direkt im Webbrowser geändert werden.

Alternativ zu Contribute und dem Onlineservice InContext Editing können Content-Management-Systeme, wie beispielsweise Typo3, Joomla und WordPress (ursprünglich nur für die Erstellung von Blogs geeignet) eingesetzt werden. Kapitel 20, »Bloggen mit WordPress«, zeigt den Einsatz von WordPress.

19.5.3 Adobe Bridge

Adobe Bridge CS5 wird mit Dreamweaver ausgeliefert, unabhängig davon, ob Sie Dreamweaver als einzelnes Produkt oder in einer Suite erworben haben. Adobe Bridge ist eine Applikation, mit der Sie Bilder und andere Dokumente komfortabel anzeigen und verwalten können. Es dient sozusagen als Medienzentrale bzw. Medienmanager für Ihre Dokumente. In Adobe Bridge können auch Tutorials (meist auf Englisch) abgerufen werden.



▲ **Abbildung 19.13**

Adobe Bridge ermöglicht die komfortable Verwaltung von Fotos.



Kapitel 20

Bloggen mit WordPress

So erstellen Sie Ihren eigenen Weblog

- ▶ Was ist eigentlich WordPress?
- ▶ Wie richte ich einen Blog ein?
- ▶ Wie integriere ich einen Blog in meine Dreamweaver-Site?
- ▶ Wie gestalte ich eigene Themes?

20 Bloggen mit WordPress

In diesem Kapitel lernen Sie, wie Sie das Weblog-System WordPress in Ihre Website integrieren und wie Sie damit Onlinebeiträge für Ihre Seiten schreiben können, ohne dafür zuerst Dreamweaver öffnen zu müssen. WordPress kann nicht nur als Blog, sondern auch als kleines Content-Management-System verwendet werden.

20.1 Was sind Weblogs?

Weblogs sind Webseiten, in denen Texte und Bilder auf möglichst einfachem Wege auf Websites veröffentlicht werden können. Es wird dabei einfach Beitrag für Beitrag übereinandergestellt, der aktuellste steht immer oben, und auch der Rest wird nach Datum sortiert angezeigt. Ältere Beiträge werden nicht gelöscht, sondern stehen nach wie vor in einem Archiv nach Jahren und Monaten gegliedert zum Abruf bereit.

Weblogs werden häufig wie ein Tagebuch geführt, in dem die Autoren über ihre Erfahrungen berichten. In anderen Blogs werden Neuigkeiten zu einem Fachgebiet veröffentlicht, wiederum andere kommentieren politische Ereignisse.

Das Erstellen der Beiträge erfolgt bei den meisten Systemen online nach Eingabe eines Benutzernamens und Passworts. Es erscheint ein Administrationsbereich mit Formularen, über die man seine Beiträge erstellen und verwalten kann. Eine spezielle Software außer dem Webbrowser ist nicht erforderlich. Die meisten Weblogs bieten ihren Lesern eine Interaktion an, indem sie es auch erlauben, Beiträge zu kommentieren.

Mit neueren Weblog-Systemen kann man nicht nur seine eigenen Beiträge verwalten, sondern auch ganz neue Webseiten erstellen. Daher können Weblog-Systeme auch als simple Alternative zu den üblichen Content-Management-Systemen dienen.

Podcast

Mit einem Weblog-System wie WordPress kann man auch Podcasts erstellen und damit Audio- oder Videobotschaften anstelle von reinen Textbeiträgen veröffentlichen. Mit einer Podcast-Software wie iTunes kann der Benutzer komfortabel Podcasts abonnieren und verwalten. Auf Wunsch werden die neuesten Beiträge automatisch heruntergeladen (siehe <http://de.wikipedia.org/wiki/Podcast>).



▲ **Abbildung 20.1**

<http://www.pixelgraphix.de> ist ein sehr informativer Blog über Webdesign von Manuela Hoffmann.

Man kann Weblogs auch in Dreamweaver erstellen. Dreamweaver bietet die Möglichkeit, PHP-Skripte mit MySQL-Datenbank-Anbindung zu erzeugen. Um jedoch ein richtiges Weblog-System mit Archivierungsfunktion usw. zu erstellen, ist sehr viel Arbeit notwendig. Da wir das Rad nicht neu erfinden wollen, werden wir für unseren Weblog einfach ein »fertiges« Weblog-System einsetzen.

20.2 Leistungsmerkmale von WordPress

Es gibt viele kostenlose Weblog-Systeme. Sehr beliebt ist WordPress, da es trotz des großen Funktionsumfangs sehr einfach zu installieren und die Bedienung sehr klar gestaltet ist. Aufgrund

Einige Begriffe aus der Blog-Welt

Der Begriff *Weblog* setzt sich aus *Web* und *Log* (Logbuch) zusammen. In einem Logbuch werden je ein Ereignis und der Zeitpunkt seines Eintretens festgehalten. Statt Weblog wird meist der Kurzname *Blog* verwendet. Autoren eines Weblogs werden auch als *Blogger* bezeichnet. Weblogs, die hauptsächlich Fotos veröffentlichen, werden *Phlogs* oder – wenn die Bilder von Mobiltelefonen stammen – *Moblogs* genannt.

Alternativen zu WordPress

Neben WordPress gibt es inzwischen sehr viele andere Weblog-Systeme. Immer mehr davon, z. B. Drupal und Joomla, können auch als Content-Management-System (kurz CMS) eingesetzt werden. Es gibt jedoch auch Systeme wie z. B. Serendipity (<http://s9y.org>), die speziell nur das Bloggen im Fokus haben. Der Vorteil liegt darin, dass diese Systeme nicht mit unnötigen Funktionen überladen sind. Die meisten Systeme sind kostenlos. Das kostenpflichtige ExpressionEngine (es gibt auch eine kostenlose Version) zeichnet sich durch eine sehr komfortable Bedienung und große Flexibilität aus.

Dokumentationen zu WordPress

Die zentrale Website von WordPress findet man unter der Adresse <http://www.wordpress.org>. Die deutsche Website <http://wordpress-deutschland.org> bietet neben der deutschen Version auch deutsche Anleitungen zu WordPress.

der vielen Mustervorlagen (Templates) braucht man seinen Blog damit nicht einmal selbst zu entwerfen. Selbstverständlich kann man das Design auch anpassen.

WordPress bietet folgende Leistungsmerkmale:

- ▶ schnelle Installation
- ▶ sehr viele Templates
- ▶ einfaches Erstellen von Beiträgen
- ▶ Speichern des Datums der Veröffentlichung
- ▶ Erstellen von Seiten wie in einem Content-Management-System
- ▶ mehrere Autoren mit eigenen Benutzernamen und Passwörtern
- ▶ Kategorien und Unterkategorien für die Beiträge
- ▶ Beiträge schreiben per E-Mail
- ▶ zahlreiche Plugins für die Erweiterung des Systems
- ▶ kostenloser Download

Dank der (über 500) Erweiterungen (Plugins) kann man WordPress auch um neue Funktionen ergänzen. Mit dem Plugin WP-Gallery können zum Beispiel sehr einfach Bildergalerien aufgebaut werden.

Um einen Weblog mit WordPress zu erstellen, gibt es die folgenden Möglichkeiten:

- ▶ Sie können auf der Website <http://www.wordpress.com> einen Blog kostenlos online erstellen. Sie benötigen dafür keinen eigenen Server. Angenommen, Ihr Blog heißt xyz, dann ist Ihr Weblog unter <http://xyz.wordpress.com> erreichbar.
- ▶ Alternativ dazu können Sie WordPress auch komplett selbst auf Ihrem Webserver installieren. Dies hat den Vorteil, dass Sie unter anderem die neueste Version einsetzen können. Einige Webspace-Provider bieten auch schon fertig installierte WordPress-Versionen an.

20.3 WordPress installieren

Für die Installation benötigen Sie Webspace mit folgenden Leistungsmerkmalen:

- ▶ PHP
- ▶ MySQL-Datenbank
- ▶ FTP-Zugang

Neben den FTP-Zugangsdaten benötigen Sie noch den Namen der Datenbank, den Benutzernamen mit Passwort und die IP des Hostrechners, auf dem sich die Datenbank befindet (zum Beispiel 192.168.1.0). Die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung sieht zwar sehr umfangreich aus, die Installation dauert jedoch nur etwa zehn Minuten.

Datei »liesmich«

Es empfiehlt sich sehr, die Datei *liesmich.html* im Ordner *wordpress* zu öffnen. Diese Seite beschreibt die Installation des Weblog-Systems sehr detailliert.

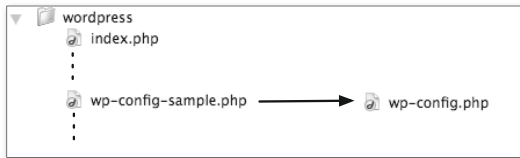
Schritt für Schritt: WordPress installieren

1 Download von WordPress

Laden Sie von der Website <http://wordpress-deutschland.org/download> die deutsche (DE-)Version von WordPress herunter. Nach dem Entpacken erhalten Sie einen Ordner namens *wordpress*.

2 Konfigurationsdatei umbenennen

Benennen Sie die Datei *wp-config-sample.php* im Ordner *wordpress* in *wp-config.php* um.



◀ Abbildung 20.2

Benennen Sie die Config-Datei um, wie hier dargestellt.

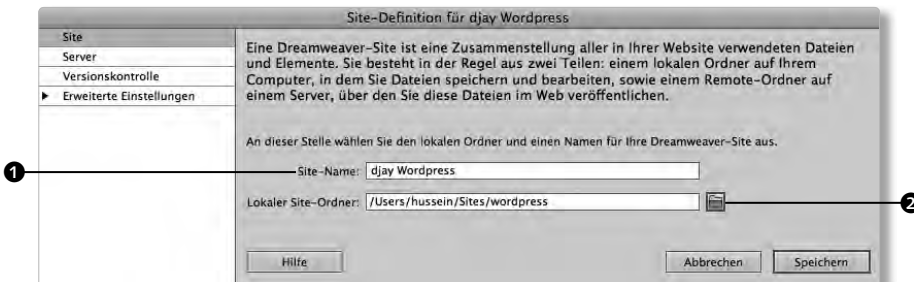
3 Erstellen einer Dreamweaver-Website

Erstellen Sie nun eine Dreamweaver-Website, die den Ordner *wordpress* enthält. Wählen Sie dafür zuerst **SITE • NEUE SITE**.

Geben Sie unter **SITE-NAME** ① *djay Wordpress* ein. Wählen Sie bei **LOKALER SITE-ORDNER** den vorhandenen Ordner »wordpress« aus, den Sie in Schritt 1 erstellt haben, indem Sie auf das Ordnersymbol ② klicken.

▼ Abbildung 20.3

Site-Definitionen für WordPress

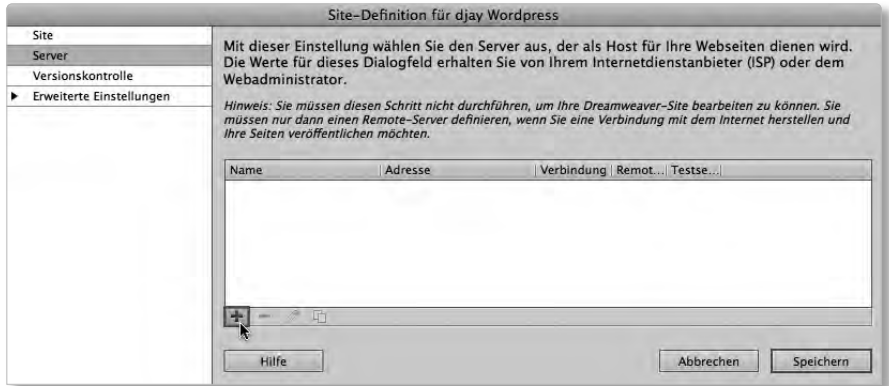


4 Kategorie Server

Damit Sie Ihre WordPress-Website auf den Webserver übertragen können, müssen zuvor die FTP-Benutzerdaten eingegeben werden.

Wählen Sie dazu in der linken Leiste die Kategorie SERVER aus, und klicken Sie auf das Plus-Symbol, um einen neuen Server hinzuzufügen.

Abbildung 20.4 ▼
Neue Server-Einstellung
hinzufügen



5 FTP-Einstellungen

Geben Sie unter SFTP-ADRESSE ③ den Namen des Webservers an. Wenn Ihr Provider sogenannte »Subdomains« unterstützt, bietet es sich an, *blog.[Ihre-domain].de* zu wählen. Dazu müssen Sie jedoch vorher die Subdomain über das Konfigurationsmenü auf Ihrem Webspace anlegen.

Unter STAMMVERZEICHNIS ⑥ geben Sie den Namen des Ordners an, in dem die Website installiert werden soll. Im Allgemeinen können Sie das Feld leer lassen.

Abbildung 20.5 ▼
Die Zugangsdaten für
WordPress eingeben



Geben Sie unter BENUTZERNAME ④ und KENNWORT ⑤ Ihren Benutzernamen und das Passwort für den FTP-Zugang an.

Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit OK.

6 Website wählen

Wählen Sie im Fenster DATEIEN aus der Liste der Websites die eben erstellte Website aus.

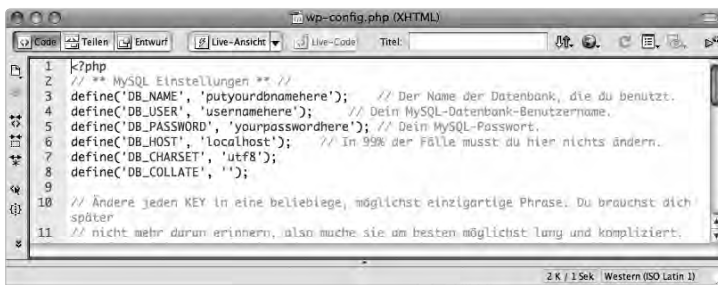


◀ **Abbildung 20.6**

Wählen Sie hier die gerade erstellte Website aus.

7 Konfigurationsdatei einstellen

Öffnen Sie die Konfigurationsdatei durch Doppelklick auf den Dateinamen *wp-config.php*. Tragen Sie unter DB_NAME, DB_USER, DB_PASSWORD und DB_HOST jeweils Ihre MySQL-Zugangsdaten ein.



◀ **Abbildung 20.7**

Tragen Sie hier die Zugangsdaten Ihrer MySQL-Datenbank ein.

8 Übertragen auf den Server

Übertragen Sie nun WordPress auf Ihren Webserver, indem Sie auf den Ordner SITE ⑦ und anschließend auf die Schaltfläche BEREITSTELLEN ⑧ klicken.

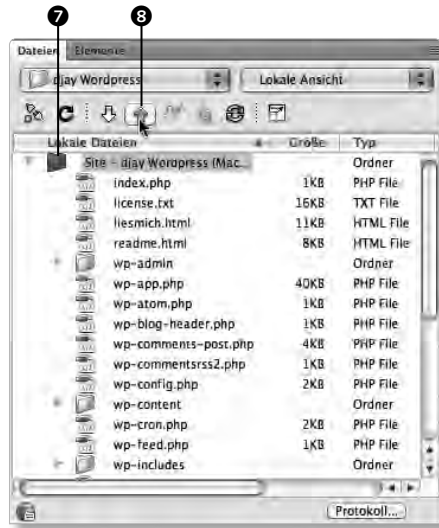


Abbildung 20.8 ▶
Klicken Sie auf **BEREITSTELLEN**.

9 WordPress im Browser öffnen

Die Website befindet sich nun auf dem Webserver. Rufen Sie WordPress im Browser auf, zum Beispiel `www.[Ihre-domain].de` oder `blog.[Ihre-domain].de` oder `www.[Ihre-domain].de/wordpress` – je nachdem, welche Adresse Sie in den FTP-Einstellungen angelegt haben. Folgen Sie dem Link `INSTALL.PHP`, und klicken Sie anschließend auf **SCHRITT 1**.

10 Titel und E-Mail-Adresse eingeben

Geben Sie nun den Titel des Weblogs und Ihre E-Mail-Adresse ein. Achten Sie darauf, dass Sie eine korrekte Mailadresse eintragen. Klicken Sie anschließend auf **WEITER MIT SCHRITT 2**.



Abbildung 20.9 ▶
WEITER MIT SCHRITT 2

11 Benutzernamen und Passwort notieren

In Schritt 2 werden Ihnen der Benutzername *admin* und ein zufällig generiertes Passwort angezeigt. Notieren Sie sich dieses. Falls das E-Mail-System in PHP richtig funktioniert, erhalten Sie ebenfalls automatisch eine E-Mail von WordPress mit Ihren Zugangsdaten.



◀ **Abbildung 20.10**

Sie erhalten anschließend eine Mail mit Ihren Zugangsdaten.

12 Ende

Nachdem die Installation abgeschlossen ist, können Sie nun den fertig installierten Blog zum Beispiel unter [http://www.\[Ihre-domain\].de](http://www.[Ihre-domain].de) (siehe FTP-Einstellungen) aufrufen.



◀ **Abbildung 20.11**

Der fertige Blog ■

20.4 WordPress administrieren

Nachdem wir nun WordPress auf dem Webserver installiert haben, können wir beginnen, Beiträge zu schreiben. Dafür müssen Sie sich zuvor im Administrationsbereich von WordPress anmelden.

In diesem Bereich können Sie nicht nur Beiträge erstellen und verwalten, sondern auch Seiten, Themen und Benutzer administrieren.

20.4.1 Einloggen im Administrationsbereich

Um in den Administrationsbereich zu gelangen, rufen Sie die Seite `wp-admin.php` auf (zum Beispiel `blog.[Ihre-domain].de/wp-admin` oder `www.[Ihre-domain].de/wordpress/wp-admin`). Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein. Später können Sie auch noch Kontos für andere Benutzer einrichten.



Abbildung 20.11 ►
Login-Seite für den
Administrationsbereich

Nach der Anmeldung gelangen Sie zur Startseite (*Dashboard* oder auf Deutsch *Tellerrand*) des Administrationsbereichs. Hier werden neben News aus der WordPress-Welt unter anderem die letzten Beiträge und Kommentare Ihres Weblogs angezeigt. Über die Hauptnavigation im Kopfbereich gelangen Sie in die anderen Menüs des Administrationsbereichs.

20.4.2 Schreiben von Beiträgen

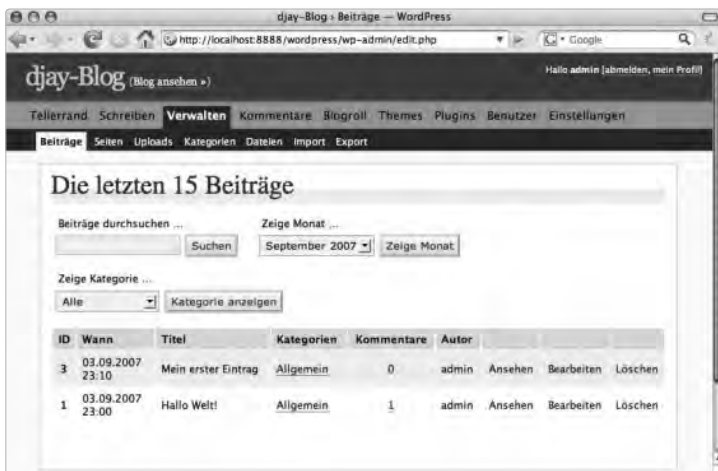
Klicken Sie in der Hauptnavigation auf **SCHREIBEN** ❶ und dann in der Subnavigation auf **BEITRAG SCHREIBEN** ❷. Sie können nicht nur den Titel und den Inhalt des Beitrags erstellen, sondern auch die zugeordnete Kategorie festlegen. Die Kategorienverwaltung befindet sich unter **VERWALTEN • KATEGORIEN**.



◀ **Abbildung 20.12**
Erstellen eines neuen Beitrags

20.4.3 Verwalten von Beiträgen

Um Beiträge zu bearbeiten oder zu löschen, wählen Sie in der Navigation **VERWALTEN • BEITRÄGE**. Sie erhalten eine tabellarische Übersicht über alle Beiträge. Falls es sehr viele sind, können Sie auch über das Suchfeld nach einem bestimmten Artikel suchen.

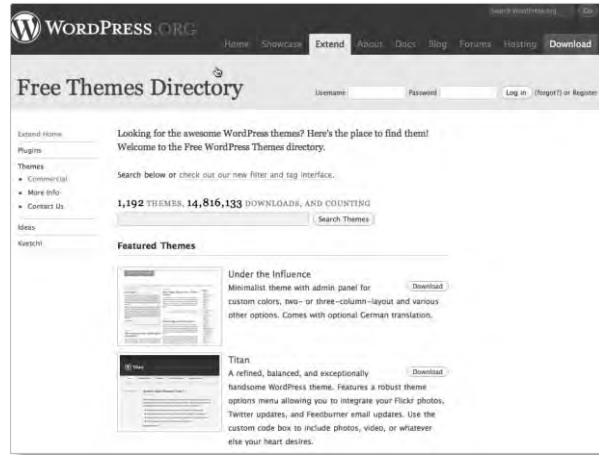


◀ **Abbildung 20.13**
Verwalten der Beiträge

20.5 WordPress-Templates

Die beiden vorinstallierten Templates oder *Themes* (Designvorlagen) sind relativ schlicht gestaltet. Sie können hier entweder ein eigenes Theme erstellen oder aus einer Vielzahl von vorgefertigten Themes auswählen. Eine Übersicht finden Sie zum Beispiel auf der Website <http://themes.wordpress.net>.

Abbildung 20.14 ►
Auf der Website <http://themes.wordpress.net> finden Sie in einer übersichtlichen Galerie sehr viele Themes.



Schritt für Schritt: Installation eines Themes

1 Download des Themes

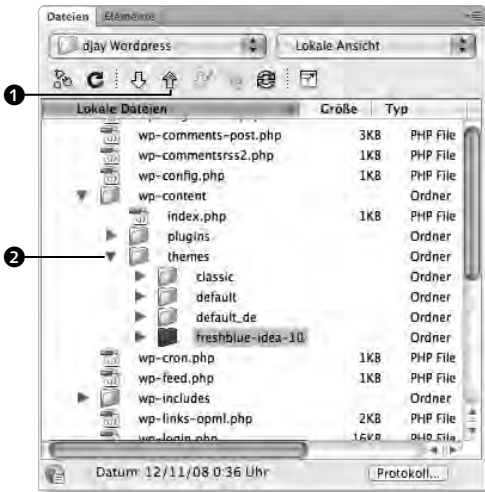
Suchen Sie unter <http://themes.wordpress.net> eines oder mehrere Themes aus, und laden Sie diese auf Ihren Rechner, indem Sie auf den Link **DOWNLOAD** klicken.

Abbildung 20.15 ►
Der ThemeViewer



2 Kopieren der Themes

Entpacken Sie die Themes, und kopieren Sie die entpackten Ordner in den Ordner `wordpress/wp-content/themes`.

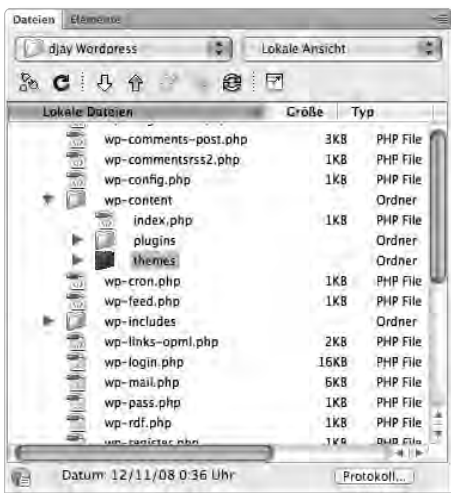


◀ **Abbildung 20.16**

In diesem Ordner müssen Sie die Archive entpacken.

3 Hochladen der Themes in Dreamweaver

Wählen Sie im Fenster DATEIEN den Ordner `themes` unter dem Ordner `wp-content` aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche **BEREITSTELLEN**. Somit werden alle Themes übertragen. Wenn Sie nur ein einzelnes Theme hochladen möchten, markieren Sie den entsprechenden Ordner unter `themes`.



◀ **Abbildung 20.17**

Wählen Sie die Themes aus, die Sie hochladen möchten.

4 Aktivieren eines Themes im Adminbereich

Loggen Sie sich im Administrationsbereich von WordPress ein, und wählen Sie in der Navigation THEMES aus. In der Liste sollten Ihre neuen Themes erscheinen. Klicken Sie einfach auf ein Theme, um es zu aktivieren.



Klicken Sie dann oben auf den Link BLOG ANSEHEN **1**, um den Weblog im neuen Gewand zu bewundern.



Abbildung 20.18 ►
So sieht unser Blog am Ende aus.

20.5.1 Themes anpassen

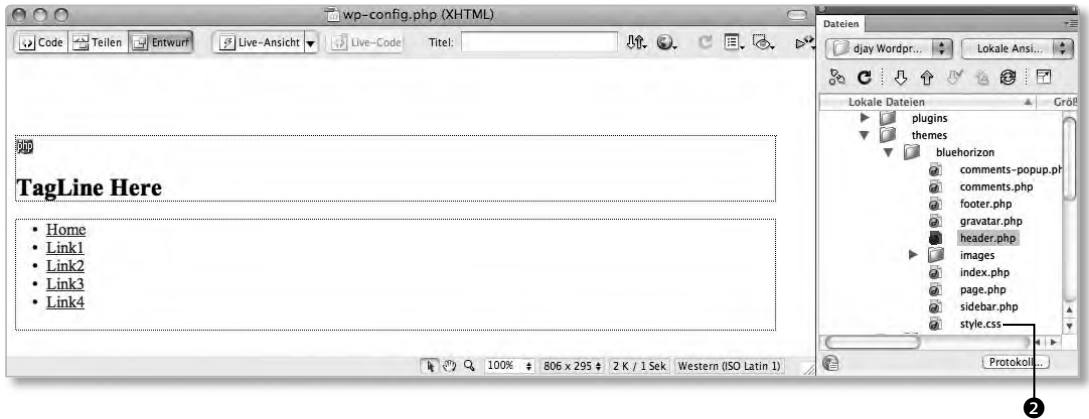
Für unser Beispielprojekt haben wir im zweiten Teil des Buches eine Vorlage erstellt. Sicherlich möchten Sie das Design daraus

auch für den Blog übernehmen, damit die gesamte Site konsistent erscheint. Leider ist eine direkte Übernahme der Vorlage aus Dreamweaver nach WordPress nicht möglich. Sie können jedoch die CSS-Dateien bearbeiten, um zum Beispiel die Farben und Schriftgrößen anzupassen.

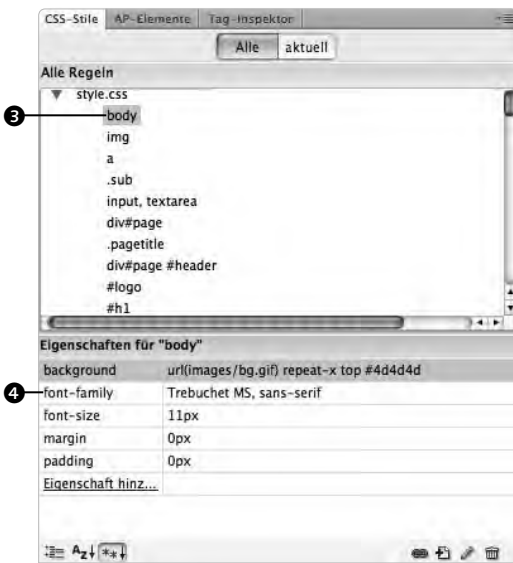
Zu jedem Theme gibt es eine oder mehrere CSS-Dateien, die Sie in Dreamweaver öffnen können. Klicken Sie dazu im Fenster DATEIEN doppelt auf die CSS-Datei ❷.

▼ Abbildung 20.19

Klicken Sie auf eine CSS-Datei, um sie zu bearbeiten.

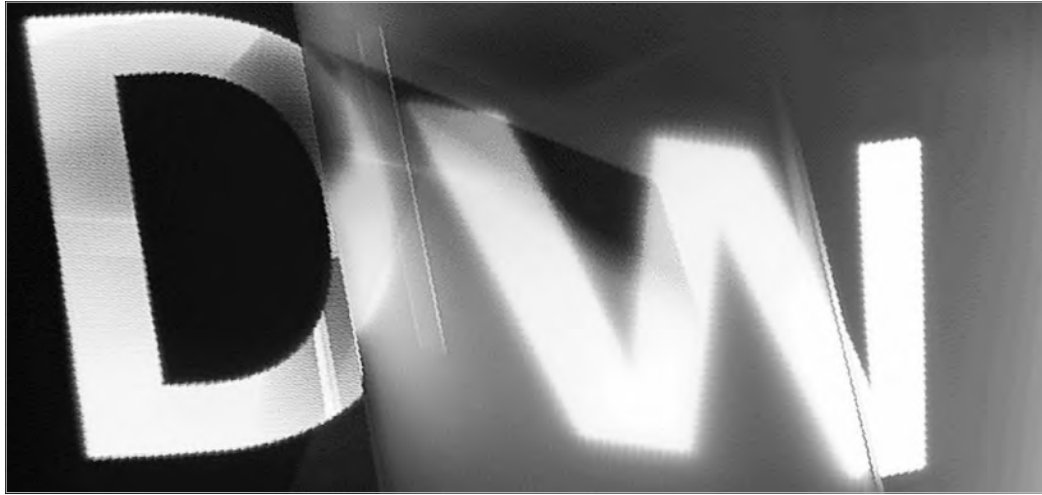


Sie können die CSS-Datei dann im Fenster CSS-STILE bearbeiten. Klicken Sie zum Beispiel auf das Tag <body> ❸, um die Standardschriftart ❹ anzupassen.



◀ Abbildung 20.20

Im Fenster CSS-STILE kann die CSS-Datei bearbeitet werden.



Kapitel 21

Gesucht und gefunden bei Google

So machen Sie Ihre Website bekannt

- ▶ Wie melde ich meine Website bei Google an?
- ▶ Wie erfahre ich mehr über meine Besucher?
- ▶ Kann ich Werbeanzeigen auf meiner Website schalten?
- ▶ Wie kann ich mit meiner Website Geld verdienen?

21 Gesucht und gefunden bei Google

In diesem Kapitel erfahren Sie nicht nur, wie Sie Ihre Website erfolgreich bei Google anmelden, sondern sogar, wie Sie mit ihr ein wenig Geld verdienen können. Über Google kann man jede Menge für sein Internetangebot tun.

21.1 Ihre Website mit Google bekannt machen

Die beste Website nützt nichts, wenn sie von den Internetnutzern nicht gefunden wird. Ihre Site ist natürlich immer über ihre URL (Webadresse) erreichbar, doch um sie manuell in den Browser eingeben zu können, muss diese Adresse einem Besucher erst einmal bekannt sein.

Die meisten Surfer steuern allerdings nicht direkt Webseiten an, sondern benutzen Suchmaschinen, um Seiten mit Informationen zu bestimmten Themen und Begriffen im Internet zu finden. Um bei einer Suchmaschine angezeigt zu werden, sollte Ihre Website dort eingetragen sein. Als Beispiel melden wir unsere Website nun bei Google an, der größten und meistgenutzten Suchmaschine überhaupt. Normalerweise reicht es völlig aus, wenn Ihre Website »nur« in der einen Suchmaschine Google vertreten ist.

Doch Google bietet viel mehr als nur die Möglichkeit zu suchen. Sicherlich haben Sie schon einmal von der Google-Anwendung Google Mail gehört, mit der Sie Ihre E-Mails komfortabel verwalten können. Google bietet sogar eine Software namens Google Earth an, mit der Sie zum Beispiel von einem Start- zu einem Zielpunkt virtuell über den Erdball fliegen können. Für uns als Webdesigner sind insbesondere die im Folgenden genannten Dienste von Interesse, die wir in diesem Kapitel detailliert behandeln:

- ▶ Melden Sie Ihre Website bei der Suchmaschine Google an.
- ▶ Erfahren Sie mit *Google Analytics*, wie viele Besucher Ihre Website angeschaut haben.

- ▶ Werben Sie für Ihre Website mit *Google AdWords*.
- ▶ Verdienen Sie mit Ihrer Website Geld mit *Google AdSense*.

Google ist so weit verbreitet, dass es eigentlich ausreicht, eine Website nur in dieser Suchmaschine eintragen zu lassen. Es gibt dazu auf der Website von Google ein Formular, in das Sie die URL Ihrer Website eingeben können. Nach ein paar Tagen (manchmal auch Wochen) wird Ihre Website in den sogenannten *Google-Index* aufgenommen. Wenn andere Websites Links auf Ihre Website haben, kann es auch vorkommen, dass Ihre Website bereits in den Google-Index aufgenommen wurde, ohne dass Sie sie explizit angemeldet haben.

Gehen Sie wie folgt vor, um Ihre Website-URL bei Google anzumelden:

Schritt für Schritt: Ihre Website in Google eintragen



1 Google aufrufen

Öffnen Sie im Browser *http://www.google.de*, und wählen Sie ÜBER GOOGLE AUS.



▲ **Abbildung 21.1**
Die Google-Seite

2 URL anmelden

Klicken Sie danach auf den Link SENDEN SIE IHREN CONTENT AN GOOGLE und dann auf den Link GEBEN SIE EINE URL EIN.



Abbildung 21.2 ▶ Der Link SENDEN SIE IHREN CONTENT AN GOOGLE ❶

3 Die Startseite Ihrer Website eintragen

Geben Sie die absolute Adresse Ihrer Startseite ein, wie zum Beispiel *http://www.djay-software.com*, und einen kurzen Kommentar, der Ihre Website beschreibt.

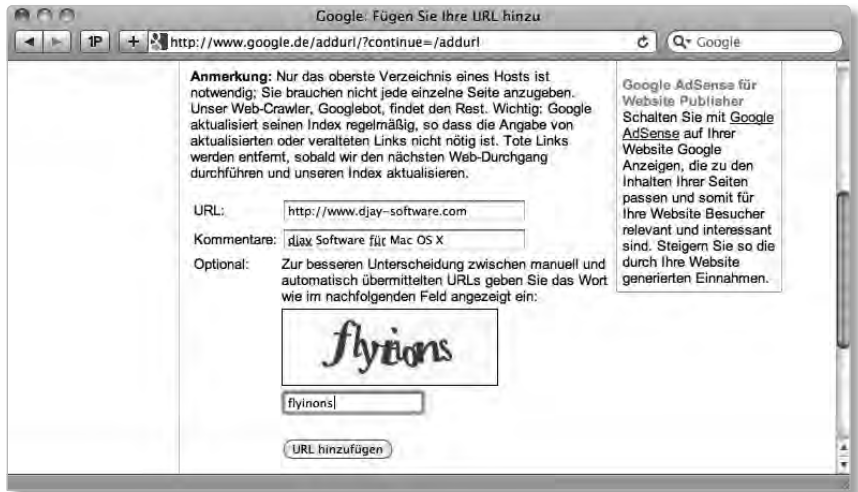


Abbildung 21.3 ▶ Füllen Sie das Formular aus.

4 Geduld haben

Bis Ihre Website tatsächlich über Google gefunden werden kann, können mehrere Tage oder sogar Wochen vergehen. Für die Suchmaschine werden Millionen von Seiten indiziert. Eine Anmeldung beschleunigt die Indizierung, es dauert aber trotzdem eine gewisse Zeit, bis diese abgearbeitet ist.



▲ **Abbildung 21.4**

Der Bestätigungsdialog ■

21.2 Tipps zur Suchmaschinen-Optimierung

Es ist sehr wichtig, dass Ihre Website im Verzeichnis von Google enthalten ist. Gleichzeitig ist auch das sogenannte *Ranking*, also die Platzierung Ihrer Website auf den Suchausgabeseiten bei Google, ausschlaggebend für den Erfolg Ihrer Website. Wenn Ihre Website nach einer Suche nicht unter den ersten von Google angezeigten Seiten gelistet wird, werden sie viele Surfer vernachlässigen.

Da das Verfahren zur Berechnung des Google-Rankings ein sehr streng gehütetes Geheimnis ist und häufig geändert wird, weiß niemand (außer Google) genau, welche Kriterien für dieses Ranking herangezogen werden. Da oft auch der finanzielle Erfolg einer Website vom Google-Ranking abhängt, gibt es zahlreiche Firmen und Berater, die sich auf die sogenannte Suchmaschinen-Optimierung (engl. *Search Engine Optimization*) spezialisiert haben.

Sie können aber auch selbst dafür sorgen, dass Ihre Website zumindest unter den ersten 30 Plätzen angezeigt wird. Die folgenden Tipps helfen Ihnen, Ihre Website für Suchmaschinen zu optimieren.

21.2.1 Verwenden Sie Titel und alt-Attribute

Buchtipp

Im Buch »Suchmaschinen-Optimierung für Webentwickler« von Sebastian Erlhofer (erschienen bei Galileo Press) finden Sie umfassende Informationen und Tipps, um Ihre Website für Suchmaschinen zu optimieren.

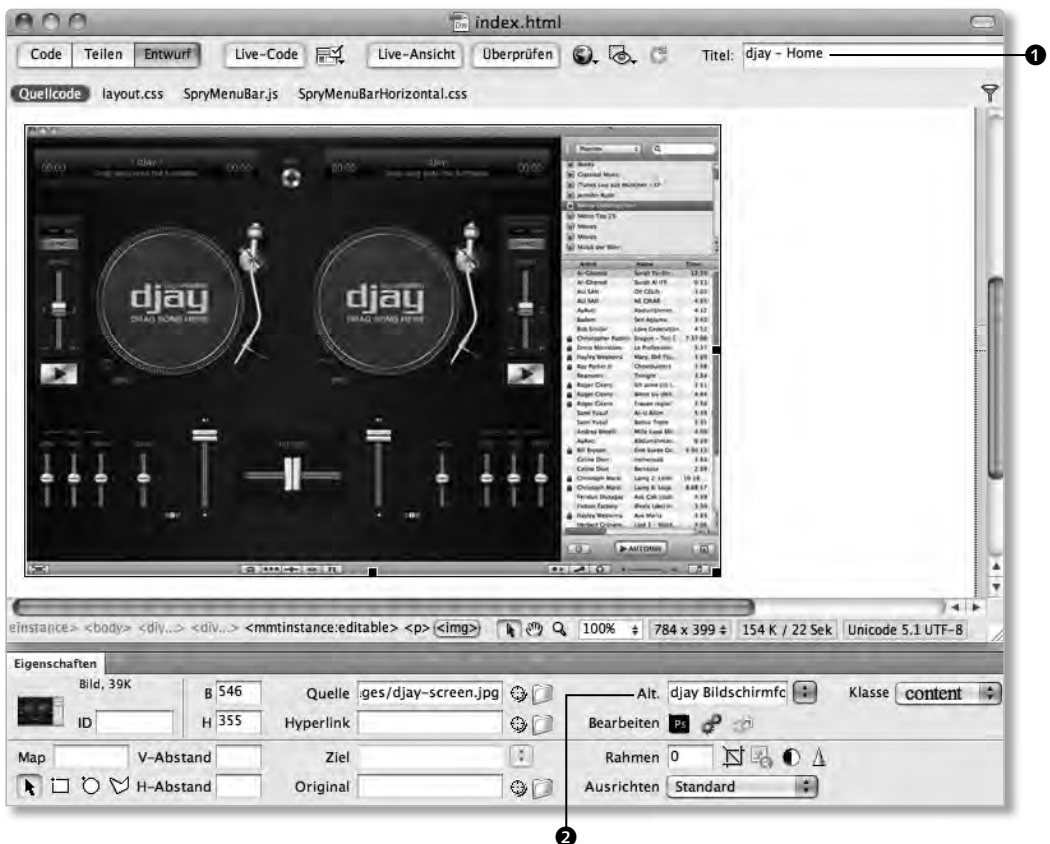
Für Suchmaschinen sind nicht nur die sichtbaren Inhalte relevant, sondern auch der Titel der Seite und die sogenannten alt-Attribute von Bildern.

Überlegen Sie sich zunächst, über welche Suchbegriffe Ihre Website gefunden werden soll. Bei unserem Djay-Projekt könnten folgende Suchbegriffe von Interesse sein: *Musik, Sound, DJ, Djay, Platten* usw. Diese Begriffe sollten im Titel der Webseiten und mindestens noch einmal, besser gleich mehrfach, auf jeder Webseite als Text vorkommen. Der Titel wird in Dreamweaver einfach oben ❶ im Dokumentfenster eingetragen. Wählen Sie einen aussagekräftigen Titel aus, damit die Webseite unter diesem Begriff auch gefunden wird.

Wenn Sie ein Bild markieren, können Sie in der EIGENSCHAFTEN-Palette unter ALT. ❷ das Bild kurz beschreiben. Diese Einstellung hilft unter anderem Google, Ihre Bilder in der Google-Bildersuche zu indizieren.

Abbildung 21.5 ▼

Verwenden Sie TITEL und ALT., um Ihre Seite und Ihre Bilder zu beschreiben.



21.2.2 Meta-Tags

Wichtig ist es auch, die möglichen Suchbegriffe Ihrer Webseiten in den Meta-Tags anzugeben. Diese werden nicht im Browser angezeigt, sondern nur von Suchmaschinen ausgelesen. Es gibt verschiedene Arten von Meta-Tags. Die beiden wichtigsten für Suchmaschinen sind *Description* (Beschreibung) und *Keywords* (Schlüsselwörter). Aufgrund des hohen Missbrauchs dieses Features (z. B. indem Begriffe verwendet werden, die nichts mit dem Inhalt der Webseite zu tun haben) haben die Meta-Tags praktisch keine Relevanz für die Platzierung der Websites in den Suchmaschinen. Dennoch sollten Sie zumindest das Meta-Tag für die *Description* angeben, da dieses (meist) in den Google-Suchergebnissen angezeigt wird.

Schritt für Schritt: Meta-Tags hinzufügen



1 Seite öffnen

Öffnen Sie zunächst eine Webseite. Falls Sie mit Vorlagen (Templates) arbeiten, öffnen Sie eine solche. Der Vorteil bei der Verwendung von Vorlagen liegt darin, dass Sie die Meta-Tags nicht für jede einzelne Seite hinzufügen müssen.

2 Meta-Tag Description einfügen

Wählen Sie **EINFÜGEN • HTML • HEAD-TAGS • BESCHREIBUNG**. Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie mit ein paar Sätzen die Website beschreiben können.

▼ Abbildung 21.6

Fügen Sie das Meta-Tag ein.



3 Meta-Tag Keywords einfügen

Wählen Sie EINFÜGEN • HTML • HEAD-TAGS • SCHLÜSSELWÖRTER. Geben Sie im Fenster möglichst viele Begriffe ein, die mit Ihrer Website in Verbindung gebracht werden können. Trennen Sie die einzelnen Wörter durch Kommas. Die wichtigsten Schlüsselwörter sollten am Anfang stehen.



Abbildung 21.7 ▶
Sortieren Sie die Schlüsselwörter nach Wichtigkeit.

21.2.3 Meta-Tags bearbeiten

In der letzten Schritt-für-Schritt-Anleitung haben Sie gelernt, wie Sie Meta-Tags hinzufügen. Um diese jedoch nachträglich zu bearbeiten, sollten Sie einen anderen Weg gehen.

Wählen Sie ANSICHT • HEAD-INHALT. Nun werden alle unsichtbaren Elemente des Head-Bereichs angezeigt, darunter auch die Meta-Tags.

Klicken Sie auf das Beschreibungs-Symbol ❶. Im Fenster EIGENSCHAFTEN können Sie nun die Beschreibung ändern.

Wenn Sie auf das SCHLÜSSELWÖRTER-Symbol ❷ klicken, können Sie die Schlüsselwörter ändern.

Abbildung 21.8 ▼
Bearbeiten des Meta-Tags
BESCHREIBUNG (Description)
in der Ansicht HEAD-INHALT



▲ **Abbildung 21.9**

Bearbeiten des Meta-Tags
SCHLÜSSELWÖRTER (Keywords)
in der Ansicht HEAD-INHALT

21.2.4 Website von anderen Websites verlinken

Für Google ist allerdings nicht nur der Inhalt der Website für das Ranking ausschlaggebend, sondern auch, wie bekannt Ihre Website bereits im Internet ist. Sie sollten also Freunde und Geschäftspartner darum bitten, einen Link zu Ihrer Website zu integrieren. Somit wird Ihre sogenannte *Linkpopularität* erhöht.

Um festzustellen, welche Webseiten auf Ihre Website verweisen, können Sie in Google folgenden Suchbegriff eingeben: *link:http://www.[Ihre-URL].de*.

Es ist auch hilfreich, wenn Sie Ihre Website ins Internetverzeichnis *Open Directory Project (ODP)* unter *http://www.dmoz.de* eintragen lassen. ODP ist ein Verzeichnis, in dem die Webseiten nach Kategorien sortiert sind. Das Verzeichnis wird von ehrenamtlichen Mitarbeitern gepflegt. Sie können Ihre Website bei ODP für ein bestimmtes Verzeichnis vorschlagen. Die Mitarbeiter entscheiden dann, ob Ihre Website eingetragen wird. Das Besondere ist, dass auch Google das ODP-Verzeichnis für die Suche verwendet. Im Allgemeinen erhöht der Eintrag Ihrer Website im ODP-Verzeichnis Ihr Page-Ranking und Ihre Linkpopularität bei Google. Das ODP-Verzeichnis ist auf der Google-Seite *http://directory.google.de* integriert.



Abbildung 21.10 ▶
Webseiten-Verzeichnis
<http://www.dmoz.de>

21.2.5 Was Sie unbedingt vermeiden sollten

Versuchen Sie nicht, Google auszutricksen, indem Sie Suchbegriffe mehrfach hintereinanderstellen und deren Textfarbe der Hintergrundfarbe angleichen, damit der Besucher der Website die Wiederholung nicht sieht. Diese und viele andere Tricks werden von Google erkannt und führen dazu, dass Ihre Website entweder gar nicht gelistet wird oder ein sehr schlechtes Ranking bekommt. 2006 wurde sogar der Fahrzeughersteller BMW für kurze Zeit aus dem Google-Index entfernt, da BMW unlautere Tricks verwendet hatte.

Vermeiden Sie den Einsatz sogenannter *Brückenseiten* (Doorway-Seiten), die manchmal speziell für Suchmaschinen erstellt werden. Auch den Einsatz kompletter Flash-Seiten sollten Sie sorgfältig abwägen, da Google den Inhalt dieser Seiten nicht erfassen kann.

21.3 Besucher-Statistiken mit Google Analytics

Mit Google Analytics bietet Google einen kostenlosen Service, mit dem Sie detaillierte Statistiken zu den Besuchen Ihrer Websites erhalten. So können Sie das Verhalten Ihrer Besucher auswerten und dann mit diesen Informationen Ihre Website optimie-

ren. Sie können sogar erfahren, aus welcher Stadt Ihre Besucher kommen.



◀ **Abbildung 21.11**
Übersichtsseite von
Google Analytics

Google Analytics kann Ihnen unter anderem folgende Fragen beantworten:

- ▶ Wie viele Besucher hat meine Website pro Stunde/Tag/Woche/Monat und Jahr?
- ▶ Hat die Website mehr neue oder mehr wiederkehrende Besucher?
- ▶ Welche Suchbegriffe führten erfolgreich zu der Website?
- ▶ Über welche Website sind die Besuche auf Ihre Website gekommen (zum Beispiel über einen Link oder über eine Suchmaschine)?
- ▶ Aus welchem Land/Ort kommen die Besucher?
- ▶ Welche Webseite war der Einstiegspunkt, und über welche Seite hat der Besucher die Website verlassen?
- ▶ Welche Webseite wurde am häufigsten besucht?
- ▶ Welche Browser und welches Betriebssystem wurden verwendet?
- ▶ Welche Bildschirmauflösungen haben die Besucher verwendet?
- ▶ Wie hoch ist der Anteil der Besucher mit einer DSL-Verbindung, und über welchen Internet-Zugangsurbieter surfen sie?
- ▶ Wie erfolgreich war meine Werbung mit Google AdWords?

Webstatistiken bei m Provider

Jeder Webhoster bietet seinen Kunden Webstatistiken an. Diese sind aber in den meisten Fällen nicht so leistungsstark wie die von Google Analytics.

21.3.1 Google Analytics einrichten

Zunächst müssen Sie für jede Website ein sogenanntes *Website-Profil* in Google Analytics erstellen, in dem die Einstellungen zu Ihrer Website gespeichert werden.

Damit Google alle Informationen über die Besuche auf Ihrer Website erhält, muss ein sogenannter *Tracking-Code* in jede Seite Ihrer Site eingefügt werden. Dieser Code enthält Ihre eindeutige Kundennummer bei Google Analytics.

Wenn Sie den Tracking-Code eingebaut und die Website bei Analytics hinzugefügt haben, können Sie die Statistiken auf der Google-Analytics-Website abrufen.



Schritt für Schritt: Website bei Google Analytics anmelden

1 Anmelden

Besuchen Sie die Website <http://www.google.com/analytics/home>, und melden Sie sich an bzw. erstellen Sie ein Google-Konto.

2 Website-Profil anlegen

Klicken Sie oben links auf den Link ANALYTICS-EINSTELLUNGEN, dann im Feld WEBSITEPROFILE ① auf HINZUFÜGEN ②, und geben Sie den Domainnamen Ihrer Website ein. Der folgende Screenshot zeigt die Analytics-Einstellungen, nachdem die Domain der Website zum Buch, <http://www.dreamweaver-buch.de>, hinzugefügt wurde.

Abbildung 21.12 ►
Der Startbildschirm von
Google Analytics



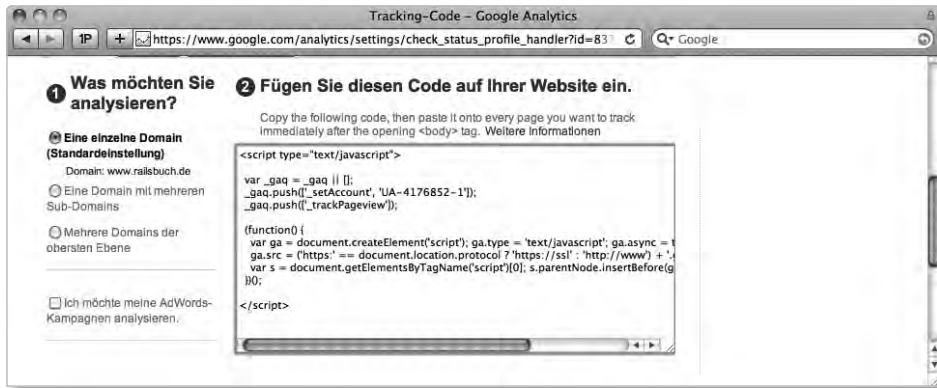
3 Tracking-Code kopieren

Klicken Sie auf den Link **BEARBEITEN** rechts neben dem Domainnamen und dann auf den Link **STATUS PRÜFEN**. Kopieren Sie den Tracking-Code in die Zwischenablage.

Öffnen Sie in Dreamweaver eine Webseite bzw. eine Vorlage (Template), und wechseln Sie zur Code-Ansicht.

▼ Abbildung 21.13

Code-Ansicht in Dreamweaver öffnen



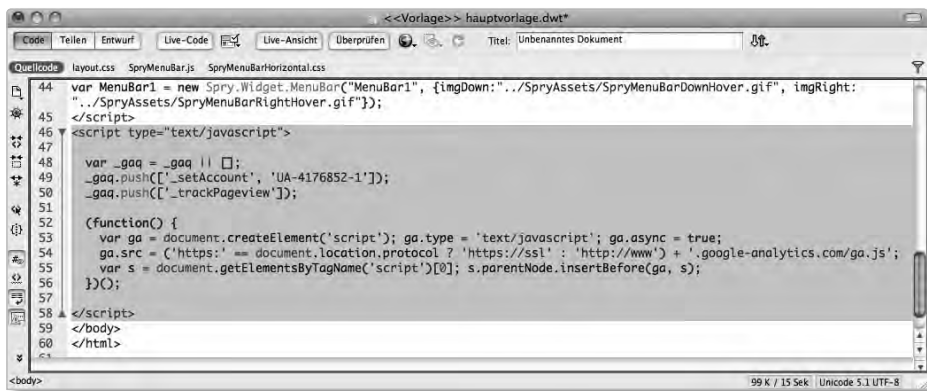
4 Tracking-Code einfügen

Fügen Sie nun den Tracking-Code aus der Zwischenablage direkt über dem `</body>`-Tag ein.

Falls Sie keine Vorlage für Ihre Website verwendet haben, müssen Sie den Vorgang für jede Webseite wiederholen.

▼ Abbildung 21.14

An diese Stelle gehört der Code.



5 Warten

Nach ein paar Tagen liegen bei Google Analytics genug Daten vor, um Besucher-Statistiken abzurufen. ■

21.4 Anzeigen mit Google AdWords

Wenn Ihre Website bei der Google-Suche oft weit oben in der Liste zu finden ist, so ist die Wahrscheinlichkeit recht groß, dass Ihre Website auch gut besucht wird. Ist sie jedoch nicht so gut bei Google platziert, so können Sie auch Anzeigen mit dem kostenpflichtigen Service Google AdWords schalten. Die Anzeige wird zum einen in den Suchergebnisseiten von Google auf der rechten Seite angezeigt und zum anderen auf Websites, die Google-Anzeigen in ihre Seiten integriert haben (siehe Abschnitt 21.5, »Geld verdienen mit Google AdSense«).

Ihre Anzeige wird nur angezeigt, wenn die vom Nutzer eingegebenen Suchworte für ihn relevant sind. Da Google feststellen kann, aus welcher Region ein Besucher kommt, können Sie Ihre Anzeigenkampagne auf bestimmte geografische Gebiete oder Städte begrenzen.

Sie bezahlen nicht für die Einblendung der Werbung, sondern nur, wenn ein Besucher den Link zu Ihrer Website anklickt. Dieses Berechnungsmodell wird international als *Cost per Click (CPC)* bezeichnet. Damit es nicht zu unerwartet hohen Kosten kommt, können Sie auch ein Tageslimit festlegen.

Eine ausführliche Schritt-für-Schritt-Anleitung, wie Sie Werbeanzeigen bei Google AdWords schalten, finden Sie auf der Google-Webseite <http://adwords.google.de/select/steps.html>. In Dreamweaver müssen Sie keine Vorkehrungen für Ihre Website treffen.

21.5 Geld verdienen mit Google AdSense

Sie können dank Google AdSense auch Werbeanzeigen in Ihre Website integrieren und erhalten dafür Werbeeinnahmen, falls Ihre Besucher häufig auf die Anzeigen klicken. Immer mehr Websites integrieren Google-Werbungen, um ihre Umsätze zu steigern. Es werden dabei nur solche Anzeigen auf Ihrer Website angezeigt, die für den Inhalt der Website relevant sind.

Sie sind Google aber nicht hoffnungslos ausgeliefert, was die Auswahl der Werbeanzeigen und deren Aussehen angeht. Sie können unter anderem festlegen, dass Werbung Ihrer Konkurrenten nicht auf Ihrer Website angezeigt wird. Außerdem können Sie das Erscheinungsbild der Anzeigen anpassen, indem Sie aus einer Reihe von Farben und Vorlagen auswählen.

Leaderboard (728 x 90) - Beispielplatzierungen anzeigen

Kredite vergleich Schnell & einfach bei Geldkredit.de Direkt online beantragen!	Priv. Krankenversicherung Sie suchen eine günstige private Krankenversicherung? PKV-Vergleich!	3000 Krankenkassen-Tarife Private Krankenversicherung im Sofortvergleich mit Online-Rechner	Die Private im Vergleich Private Krankenversicherung im Sofortvergleich auf 1000 Seiten
---	--	---	---

Google-Anzeigen

Banner (468 x 60) - Beispielplatzierungen anzeigen

Baufinanzierung günstig Günstige Zinsen halten an - Guter Grund für langfristige Sicherung.	Darlehen Schnell & einfach bei Geldkredit.de Direkt online beantragen!
---	--

Google-Anzeigen

Half Banner (234 x 60)

Kodak Digitalcameras Erleben Sie das einmalige Kodak EasyShare System.
--

Google-Anzeigen

Skyscraper (120x600) - Beispielplatzierungen anzeigen

<p>Google-Anzeigen</p> <p>Darlehen Schnell & einfach bei Geldkredit.de Direkt online beantragen! www.geldkredit.de</p> <p>Priv. Krankenversicherung Sie suchen eine günstige private Krankenversicherung PKV-Vergleich!</p>

Wide Skyscraper (160 x 600) - Beispielplatzierungen anzeigen

<p>Google-Anzeigen</p> <p>T-Online DSL Flatrate 2 Monate ohne Grundgebühr Nur noch bis zum 31. Januar www.dsl.f-online.de</p> <p>1&1 DSL Aktion verlängert Jetzt 3 Monate ohne Grundgebühr surfen! WLAN-Router für nur 29,90€* www.1und1.de</p> <p>Neu: freenetDSL</p>

Im Gegensatz zu den vielen anderen Diensten von Google müssen Sie sich bei Google um einen AdSense-Account bewerben. Dies wird in der Regel nach wenigen Tagen positiv per E-Mail beantwortet.

▲ **Abbildung 21.15**
Google bietet eine große Auswahl an möglichen Anzeigeformaten.

Schritt für Schritt: Werbeanzeigen mit Google AdSense integrieren



1 Bewerben

Klicken Sie auf der Google-Homepage auf **WERBEPROGRAMME** und anschließend auf den Link **GOOGLE ADSENSE**, um Informationen über den Dienst zu erhalten und sich zu bewerben.

2 Einloggen

Nachdem Sie eine positive Bestätigungsmail von Google erhalten haben, können Sie sich mit Ihrer E-Mail-Adresse und Ihrem Passwort anmelden. Klicken Sie auf den Link **ADSENSE FÜR CONTENT-**

SEITEN. Sie können dann unter anderem das Format und die Farben für die Anzeigen festlegen.

Abbildung 21.16 ▼

Markieren und kopieren Sie den Code wie hier dargestellt.

3 Anzeigen-Code kopieren

Kopieren Sie den Anzeigen-Code ganz unten auf der Webseite in die Zwischenablage.

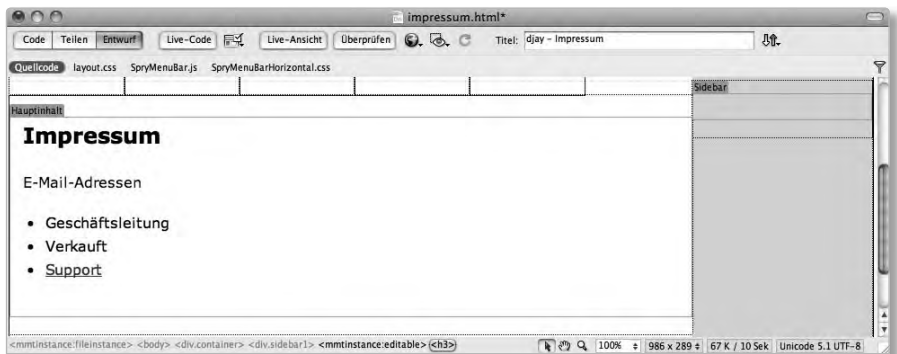


Abbildung 21.17 ▼

Setzen Sie die Einfügemarke ein.

4 Webseite in Dreamweaver öffnen

Öffnen Sie in Dreamweaver Ihre Vorlage bzw. Webseite, in der die Anzeigen platziert werden sollen, und setzen Sie in der Standard-Ansicht die Einfügemarke an die gewünschte Stelle.



5 Anzeigen-Code einfügen

Wechseln Sie in die Code-Ansicht, und fügen Sie den Anzeigen-Code ein.



```

42 layout.css |SpryMenuBar.js |SpryMenuBarHorizontal.css
43 <script type="text/javascript">
44 google_ad_client = "pub-6630240274939255";
45 google_ad_width = 120;
46 google_ad_height = 140;
47 google_ad_format = "120x240_bs";
48 google_ad_type = "text";
49 google_ad_channel = "";
50 google_color_border = "FFFFFF";
51 google_color_bg = "E4E4E4";
52 google_color_link = "0000FF";
53 google_color_text = "000000";
54 google_color_url = "000000";
55 </script>
56 <script type="text/javascript"
57 src="http://pagead2.googlesyndication.com/pagead/show_ads.js">
58 </script>
59

```

◀ **Abbildung 21.18**
Fügen Sie den kopierten Code ein.

6 Webseite testen

Wenn Sie die Webseite im Browser öffnen, werden die Werbeanzeigen auf Ihrer Webseite eingeblendet. Ihre Seite muss hierfür noch nicht einmal extra auf den Server übertragen werden.



▲ **Abbildung 21.19**
Ergebnis der Integration des Google-AdSense-Banners ■



Kapitel 22

Mashups – die Welt in Ihre Website einbinden

So integrieren Sie externe Dienste in Ihre Website

- ▶ Was sind Mashups?
- ▶ Wie binde ich YouTube-Videos ein?
- ▶ Wie baue ich eine Anfahrtsskizze mit Google-Maps?
- ▶ Wie integriere ich Twitter?

22 Mashups – die Welt in Ihre Website einbinden

Mashup-Verzeichnis

Auf der englischsprachigen Website <http://programmableweb.com> finden Sie die derzeit größte Mashup-Sammlung. Hier sind über 3.000 Mashups gelistet.

Das Web 2.0 ermöglicht es, verschiedene Medieninhalte bzw. Dienste, wie YouTube-Videos, Google Maps usw., nahtlos in die eigene Website zu integrieren. Dies wird als Mashup (von engl. *to mash* für »vermischen«) bezeichnet. Es gibt inzwischen schon Tausende von Mashups, die Sie in die eigene Website einbetten können. Anhand von YouTube-Videos, Google Maps und Twitter wird im Folgenden gezeigt, wie einfach die Integration bzw. Einbettung dieser Dienste in Ihre Website ist.

22.1 YouTube-Videos integrieren

Die Integration von Bildern in eine Webseite, egal ob diese im PNG-, GIF- oder JPEG-Format vorliegen, ist in Dreamweaver immer gleich. Bei der Integration von Videos kommt es aber sehr wohl auf das Videoformat an. In der folgenden Liste sind die wichtigsten Videoformate – sortiert nach deren häufigster Verwendung – aufgeführt:

1. Flash-Videos
2. Windows-Media-Videos (WMV)
3. QuickTime-Videos
4. Real-Videos

Flash-Videos haben den Vorteil, dass sie auf den meisten Rechnern ohne Probleme abgespielt werden können (zur Integration von Flash-Videos siehe Kapitel 19, »Dreamweaver und die Creative Suite«). Videos im WMV- oder QuickTime-Format können eine bessere Qualität aufweisen, wenn die optimalen Parameter bei der Konvertierung gewählt werden, was jedoch viel Erfahrung erfordert. Real-Videos spielen eine immer weniger wichtige Rolle, da für das Abspielen der Videos eine Erweiterung (Plugin) für die Webbrowser erforderlich ist, die im Gegensatz zum Flash-Plugin oft nicht vorhanden ist.

Am einfachsten ist es, wenn Sie ein Video auf ein Videoportal, wie z. B. YouTube oder Vimeo, hochladen. Diese Portale konvertieren Ihre Filme automatisch in das richtige Flash-Videoformat. Das Besondere ist jedoch, dass die Videoportale Sie dabei unterstützen, die Videos auch in Ihre Webseite zu integrieren oder einzubetten. Im Folgenden wird gezeigt, wie einfach es ist, ein YouTube-Video in die eigene Website zu integrieren.

Schritt für Schritt: YouTube-Video in die eigene Webseite einbetten



1 YouTube-Video hochladen

Bevor Sie ein Video hochladen können, müssen Sie sich bei YouTube anmelden, indem Sie kostenlos ein Konto einrichten. Anschließend können Sie Ihre Filme in der Rubrik MEIN KONTO • MEINE VIDEOS verwalten. Damit Ihr Video nicht nur über YouTube verfügbar ist, sondern auch in Ihre eigene Webseite integriert werden kann, führen Sie die folgenden Schritte durch.

2 Einstellungen vornehmen

Um Ihr Video in Ihre Webseite einzubetten, kopieren Sie den kompletten Text aus dem Feld EINBETTEN ❶ in die Zwischenablage. Zuvor können Sie jedoch durch einen Klick auf das ANPASSEN-Symbol ❷ neben dem Textfeld Anpassungen, wie z. B. für die Farbe und die Größe, vornehmen.



◀ **Abbildung 22.1**
Anpassungen vornehmen

3 Vorbereitungen in Dreamweaver

Positionieren Sie den Cursor im Dreamweaver-Dokument an der Stelle, an der Sie das Video einbetten möchten, und aktivieren Sie die Teilen-Ansicht. Setzen Sie die Einfügemarke in den Code im oberen Bereich des Fensters.

Abbildung 22.2 ▾
Platzieren Sie die Einfügemarke in den Code im oberen Bereich des Fensters.



4 Einfügen des Codes

Fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage in den Code ein.



Abbildung 22.3 ▲
Fügen Sie den kopierten Text in den Code ein.

5 Vorschau im Webbrowser

Anschließend können Sie das Ergebnis im Webbrowser testen.



Abbildung 22.4 ▶
Das Ergebnis

22.2 Google Maps integrieren

Mit Google Maps können Sie nicht nur nach Adressen suchen und diese auf einer Karte anzeigen, sondern dank Ajax-Technologie interaktiv auf der Karte zoomen und den Ausschnitt verändern. Im Folgenden wird gezeigt, wie Sie Google Maps nahtlos in Ihre eigene Website integrieren.

Schritt für Schritt: Google Maps in Ihre Webseite einbinden

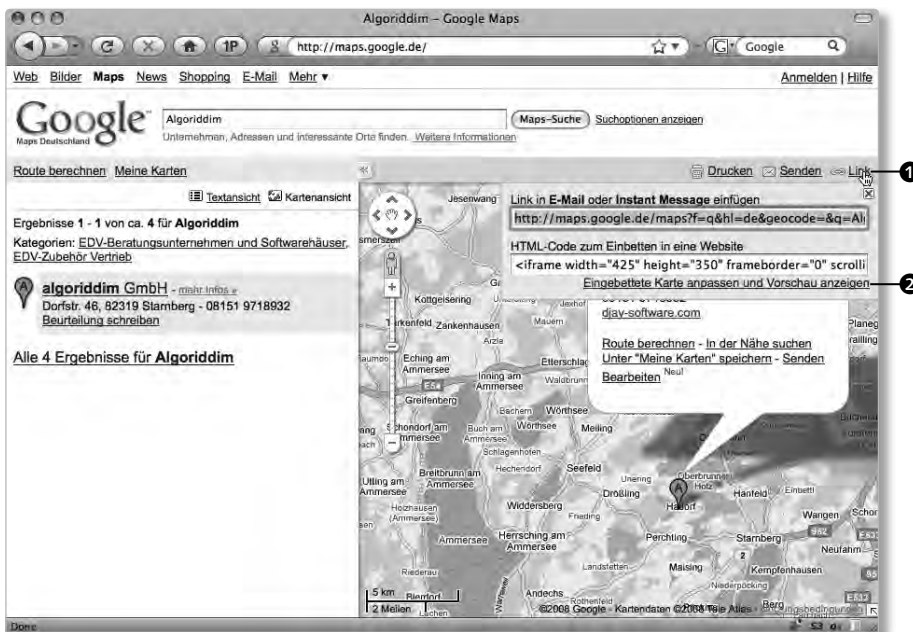


1 Ort suchen

Suchen Sie auf <http://maps.google.de> die gewünschte Adresse, und wählen Sie den passenden Ausschnitt. Klicken Sie dann auf den Link mit der Bezeichnung LINK **1** und anschließend auf EINGEBETTETE KARTE ANPASSEN UND VORSCHAU ANZEIGEN **2**.

▼ Abbildung 22.5

Google Maps – ein nützliches Hilfsmittel

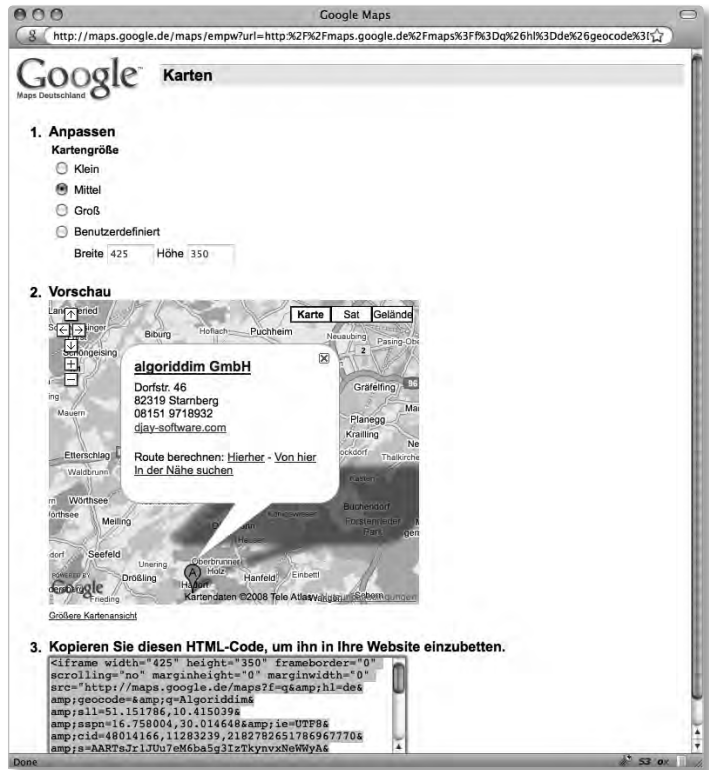


2 Größe festlegen und HTML-Code kopieren

Sie können nun die Kartengröße genau festlegen. Kopieren Sie anschließend den angezeigten HTML-Code in die Zwischenablage.

Abbildung 22.6 ▶

Markieren und kopieren Sie den Code.



3 Vorbereitungen in Dreamweaver

Positionieren Sie den Cursor im Dreamweaver-Dokument an der Stelle, an der Sie die Karte einbetten möchten, und aktivieren Sie die Teilen-Ansicht. Setzen Sie die Einfügemarke in den Code im oberen Bereich des Fensters.

Abbildung 22.7 ▼

Hier fügen Sie den Code schließlich ein.



4 Einfügen des Codes

Fügen Sie den Inhalt der Zwischenablage wie im Beispiel mit dem YouTube-Video in den Code ein.

5 Vorschau im Webbrowser

Anschließend können Sie das Ergebnis im Webbrowser testen.

▼ **Abbildung 22.8**
Das Ergebnis

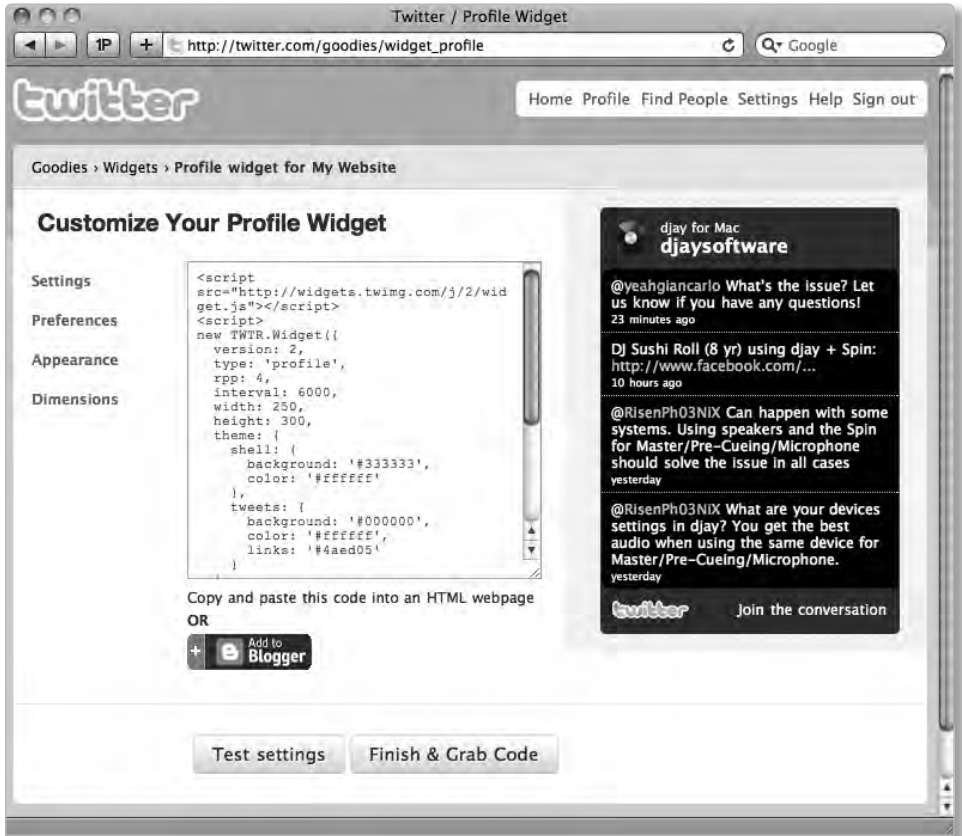


22.3 Twitter integrieren

Twitter ist ein Webdienst zum Veröffentlichen von Kurznachrichten (max. 140 Zeichen). Diese Kurznachrichten werden auch *Tweets* genannt. Inzwischen ist Twitter mehr als nur ein Online-tagebuch von Privatpersonen – es ist auch eine der wichtigsten Kommunikationsplattformen für Firmen und Politiker.

Tweets können Sie leicht in Ihre Website integrieren. Rufen Sie dazu die URL http://twitter.com/goodies/widget_profile auf, und tragen Sie Ihren Twitter-Benutzernamen ein. Sie können dann

den HTML-Code ähnlich wie bei YouTube-Videos und Google Maps in Ihre Website integrieren.



▲ **Abbildung 22.9**
Generierung des HTML-Codes auf Twitter

Index

1&1 Internet AG 31
1-Bit-Transparenz 242

A

Absatz 202
Absatz (HTML-Tag) 38
Absoluter Link 277
Acrobat Reader 286
Adobe Fireworks CS5 335
Adobe Flash CS5 337
Adobe Photoshop CS5 329
Ajax 44, 301
Ajax-Framework 44
Aktion 295
 bearbeiten 300
 entfernen 300
 hinzufügen 299
Aktualisieren 142, 189
Aktualisierung 82
ALL-INKL.COM 31
alt-Attribut 364
Alternativtext 127, 249
Änderungsdatum 187
Animation 242
Ankerpunkt 279
Ansichtsmodi 80
Anzeigen 372
Arbeitsumgebung anpassen 90
Attribut 38
Auschecken 183
Ausrichtung 125
 Überschriften 201
Auswahlliste 314
Auszeichnungssprache 37

B

Banner 104
Barrierefreiheit 213, 249, 262, 307
Bearbeitbarer Bereich 121
Bedienfeld 87, 88
 Dateien 101
Bedienfeldgruppe 87
Beispielprojekt 96
Besucher-Statistik 368

Bild 186
 Abstand 249
 ausrichten 248
 austauschen 247, 299
 CSS 245
 einfügen 88, 126, 127, 244
 Einstellungen 248
 Größe einstellen 249
 Helligkeit 252
 in Fireworks bearbeiten 337
 in Photoshop bearbeiten 333
 Kontrast 252
 Platzhalter 245
 Proportionen 250
 Schärfe 252
 Text umfließen 248
 zuschneiden 251
Bildeigenschaft 85
Bilder 85
 nicht angezeigt 172
 vorausladen 299
Bilderordner 99
Bildformat 240
Bildgröße 240
Bild-Platzhalter 245
 austauschen 247
Bildschirmauflösung 83
Block 160
<blockquote> 203
Blog 344
Blogger 345
body 153
 Hintergrundfarbe 153
 Standardschriftart 153
Body 39
Box 158
Browser 81, 172
 Adresszeile 24
 Standardformatierung 40
Browserfenster öffnen 299
Browserkompatibilität 179
BrowserLab 176, 177
Browserliste 174
Browservorschau 174
Bugfix 57, 58

C

Cache 100
Cascading Stylesheets → CSS
ccTLD 27
Code-Ansicht 82
Code-Editor 61
Code-Vervollständigung 61
 .container 155
 .content 161
Content-Management-System
 344
Contribute 341
Copyright 140
Creative Suite 5 52, 64, 328
CS5 328
CSS 41, 70, 121, 274
 Abstand 229
 bearbeiten 232
 Block 228
 Box 229
 Eigenschaften hinzufügen 232
 Eigenschaftsinspektor 215
 einbinden 42
 Einführung 215
 Erstellung 215
 Erweiterungen 231
 externer Stil 213
 Grundlagen 211, 212
 Hintergrund 228
 Hintergrundfarbe 216
 Hintergrundgrafik 245
 Hyperlink-Stil 216
 im Quelltext 215
 interner Stil 213
 in Vorlage einsetzen 214
 Liste 230
 mehrfach einsetzen 222
 neuer Stil 224
 Positionierung 231
 Rahmen 230
 Regel löschen 234
 Rollover-Effekt 216
 Schriftart 216, 228
 Schriftfarbe 216, 228

Index

- CSS (Forts.)
 Schriftgröße 216, 228
 Seiteneigenschaften 215, 216
 Seitenrand 216
 Stile-Eigenschaften 232
 Stil löschen 234
 Stil umbenennen 235
 über Eigenschaftsinspektor 219
 verknüpfen 236
 verschieben 238
 Zen Garden 213
- CSS-Datei 42
 Aufbau 148
 bearbeiten 150
 speichern 227
- CSS-Eigenschaft 152
- CSS-Grundlagen 148
- CSS-Klasse umbenennen 235
- CSS-Regel 150, 212
 duplizieren 235
 Eigenschaften 151
 verschieben 235
- CSS-Regel-Definition 152
- CSS-Standards 148
- CSS-Stil 125, 150, 212, 215, 224
 anwenden 222
 Fenster 150
 Texten zuweisen 235
- CSS-Syntax 224
- D**
- Datei
 aus Vorlage 119
 erstellen 65
 löschen 189
 umbenennen 189
- Dateigröße 83
- Datenbank 32
- .de 27
- Denic 27
- Digitalkamera 240, 242
- Dokumentenfenster 80
- Domainname 25
- Domains 25
 IDN-Domain 26
 TLD 27
 Umlaute 26
- Download-Link 274, 285
- Dreamweaver Exchange 65
- Dreamweaver MX 51
- Dreamweaver MX 2004 51
- Dreamweaver-Templates 116
- Dreamweaver-Testversion 64
- Dreamweaver Ultradev 51
- Dreamweaver-Update 64
- Druckversion 213
- Dummy-Link 282
- dwt 116
- Dynamische Webseiten 45
- E**
- Eigenschaftsinspektor 85, 124
- Einchecken 183
- Einfügen-Menü 89
- Einfügen-Palette 88
- Eingabehilfen 307
- Einrückung 203
- Einstellungen 90
- E-Mail-Adresse 32
- E-Mail-Link 274, 282
 Betreffzeile 283
- Entwurfs-Ansicht 80, 198
- Ereignis 290, 296
 festlegen 301
- Erweiterte Ansicht 259
- Excel 256
- Externer Stil 213
- F**
- Fadenkreuz 278
- Farben 241
 16,7 Millionen 242
 256 241
- Favorit 122
- fett 125
- Firefox 172
- Fireworks 64, 240, 242
- Fireworks-Datei importieren 336
- .fla 338
- Flash 186, 378
 Ausrichten 341
 Auto-Wdg 341
 Eigenschaften 340
 H-Abstand 341
 Qualität 341
 Schleife 341
 Skalieren 341
 V-Abstand 341
- Flash-Film einfügen 339
- Flash-Player 338
- Flash-Plugin 338
- Fließtext 125
- .footer 163
- Formular 306
 Aktion 308
 Auswahlliste 314
 Barrierefreiheit 307
 Danke-Seite 323
 Element einfügen 310
 Fehlermeldungen 320
 Felder überprüfen 319
 Funktionsweise 308
 GET 309
 Kennwort 311
 layouts 309
 mit CSS gestalten 309
 Optionsschalter 313
 Password 310
 Pflichtfeld 318
 PHP-Skript 323
 POST 309
 Schaltfläche 316
 Skript 323
 überprüfen 299
 Upload 317
 Versandmethode 309
 versteckte Felder 316
- Formularbereich 308
- Formularelement 307, 310
- Formularüberprüfung 318
- Foto 241
 Bildformat 242
- Freistellen 240
- FrontPage 60
- ftp 275
- FTP, Einstellungen 179, 182
- FTP-Benutzerdaten 181
- Fußbereich 106
- Fußzeilennavigation 139
- G**
- Gameserver 33
- Gehe zu URL 300

Gesamttabelle 262
 GET 309
 GIF 241
 GIF-Animation 242
 Google 359, 360, 363, 367
 AdSense 361, 372
 AdWords 361, 372
 Analytics 360, 368
 Bildersuche 364
 Earth 360
 Mail 360
 Maps 377
 Google-Index 361
 Google-Konto 370
 .gov 27
 Großschreibung 100
 gTLD 27

H

h1 159
 Hauptbereich 106
 Header 39
 Helligkeit 252
 Helligkeitskorrektur 240
 Hervorhebung 206
 Hintergrund 157
 Hintergrundbild 216
 festlegen 155
 Hintergrundfarbe 216
 Hintergrundgrafik 245
 kacheln 148
 Homepage 97, 120, 176
 Host Europe GmbH 31
 Hotspot 284
 Hover-Effekt 293
 HTML 37, 65
 HTML-Attribut
 align 38
 HTML-Entity 199
 HTML-Tag 83

 38
 38
 <form> 308
 <h1> 38
 38
 <link> 42
 38
 <p> 38

 37
 <table> 38, 264
 Übersicht 38
 38
 http 275
 https 275
 Hyperlink 24, 39, 85, 138, 274,
 275
 absoluter 277
 anlegen 276
 externer 277
 Farbe 218
 interner 277
 JavaScript einfügen 291
 korrigieren 189
 leerer 282
 löschen 281
 Prüfung 100
 relativer 277
 Zustand 218
 Hyperlink-Stil 216
 Hypertext Transfer Protocol
 (HTTP) 25

I

ICANN 27
 IDN-Domain 26
 Illustrator 241
 Imagemap 284
 Import
 Fireworks-Datei 336
 Flash 339
 Photoshop-Datei 329
 PNG-Datei 336
 Impressum 139
 Inhalte strukturieren 201
 Inhaltsbereich 104
 Innenabstände 158
 Installation 64
 Interaktives Menü 133
 Interner Stil 213
 Internet Explorer 172, 173, 174
 IP-Adresse 25, 26, 275
 IP-Adressraum 27

J

Java 33
 JavaScript 37, 43, 290
 Alert-Fenster öffnen 291
 Ereignis 290
 manuell 300
 Syntax 293
 über Menüs einfügen 293
 Verhalten 291
 JavaScript-Befehle 292
 JavaScript-Framework 303
 Joomla 342
 JPEG 242

K

Klassen-Selektor 224
 Klassen-Typ erstellen 226
 Kleinschreibung 100
 Kodierungs-Typ 309
 Kompression 242
 Kontakt 139
 Kontaktformular 306, 322
 Kontrast 252
 Kontrollfeld 313
 Kontrollkästchen 312
 Kopfzeile 262
 Kostenloser Webservice 31
 Kursiv 125

L

Label-Tag 307
 Layout
 erstellen 107
 Gesamtbreite 155
 Höhe 158
 mit Tabellen 41, 48
 Leerer Link 282
 Leerzeichen 200, 204
 geschütztes 200
 Leerzeile 204
 Lesesystem 307
 Lesezeichen 121
 Link 140, 172
 testen 177
 Linkpopularität 367
 Linksbündig 201

Index

Linux-Server 33
Liste 126, 204
 geordnete 126, 230
 ungeordnete 126, 230
Listenformat 126
Logo 104, 106
Lokale Navigation 134

M

Markup Language 37
Menüeintrag ändern 137
Meta-Tag 121, 365
 bearbeiten 366
 Description 365
 hinzufügen 365
 Keywords 365
Microsoft Expression Web 60
Mozilla 172
.museum 27
MySQL 32, 45

N

Navigation 104
 Fußbereich 140
Navigationsleiste 294
Navigationsmenü 106
Netscape Resize-Fix 291
Neue Site 97
Neue Webseite 118
Nic 29

O

Objekt 295
onAbort 301
onClick 301
onDbClick 301
onLoad 301
onMouseDown 301
onMouseOut 301
onMouseOver 301
onMouseUp 301
Open Directory Project 367
Opera 173
Optionsschalter 313
Ordner erstellen 189

P

Paletten 87
Passwort-Textfeld 310
PDF-Datei 286
Pfadangabe 277
Photoshop 240, 242
Photoshop-Datei importieren
 329
PHP 32, 37, 45, 60, 66, 82
Pixelgrafik 241
Plug-In überprüfen 300
PNG 243
PNG-Datei importieren 336
PNG-Format 336
Popup-Meldung 300
Positionierung 231
POST 309
Primärbrowser 175
Programmstart 65
Protokoll 275
Provider 25, 30, 181
PSD 329

Q

.org 27
QuickTime-Player 338

R

Randstärke 261
Rapid Prototyping 59
RapidWeaver 58
RealPlayer 338
Rechtsbündig 201
Redesign 213
Relativer Link 277
Rollover-Bild 247, 293
 vorausladen 294
Rollover-Effekt 216
Ruby on Rails 33

S

Safari 173
Schaltfläche 316
Schärfe 252
Schrift 124, 241

Schriftart 85, 124, 216, 221, 241
Schriftfarbe 216, 221
Schriftgröße 85, 124, 216, 221
Schriftgruppe 124
Sehbeeinträchtigung 307
Seiteneigenschaften 216
Seiteninhalt 117, 118
 einfügen 122
Seitenrand 216
Seitentitel 69, 121
Seite speichern 70
Sekundärbrowser 175
Selektor 149, 224
Selektor-Typ 225
Selfhtml 37
Seriennummer 64
Shop 337
Site 97
 anlegen 97
 für fertige Website 100
 konfigurieren 97
 wechseln 101
Site-Name 98
Site-Ordner 183
Slices 146
Sonderzeichen 39, 199
Spaltenmenü 266
Spiel 337
Spry 290, 318
Spry-Menüleiste 135
 anpassen 137
 einfügen 135
Spry-Überprüfung 319
Spry-Widget 303
SSL 310
Standard-Ansicht 258
Startfenster 65
Startseite 120
Statuszeile 83
Stil intern oder extern 226
STRATO AG 31
Stylesheets 186
Subdomain 26
Suchmaschine 360
Suchmaschinen-Optimierung 363
.swf 338
Synchronisieren 189
Syntax-Highlighting 61

T

-
- Tabelle 256
 - auswählen* 263
 - Breite* 265
 - einfügen* 88, 130
 - erstellen* 130, 259
 - Größe* 260
 - Größe zurücksetzen* 265
 - Höhe* 265
 - Kopfzeile* 262
 - markieren* 263
 - Randstärke* 261
 - sortieren* 271
 - Spalte* 132
 - Spalte auswählen* 266
 - Spalte löschen* 271
 - Spaltenbreiten verändern* 132
 - Umbruch* 268
 - Zeile* 132, 260
 - Zeile auswählen* 266
 - Zeile löschen* 271
 - Zellabstände* 261
 - Zellauffüllung* 261
 - Zelle auswählen* 267
 - Tabellenansicht 257
 - Tabellenbereich 266
 - Eigenschaften* 267
 - Tabellen-ID 264
 - Tabellen-Klasse 264
 - Tabellen-Layout 41
 - Tabellenlinien 81, 258
 - Tabellenzelle
 - ausrichten* 268
 - gruppieren* 269
 - markieren* 267
 - Tabulator 204
 - Tag 37
 - per CSS formatieren* 226
 - Tag-Leiste 266
 - Tag-Selektor 224
 - Tag-Stil erstellen 226
 - Teilen-Ansicht 82, 198
 - Templates 104
 - Text
 - eingeben* 198
 - erstellen* 124
 - markieren* 67
 - Texteditor 60
 - Texteigenschaften 85
 - Texteinzug 160
 - Textfeld 308, 310
 - mehrzeilig* 311
 - Passwort-Feld* 310
 - Textinhalt 198
 - Textverarbeitung 80
 - Titel 106
 - TLD 27
 - Top-Level-Domain (TLD) 27
 - Tracking-Code 370
 - Traffic 32
 - Transfervolumen 32
 - Transparenter Bereich 242
 - Transparenz 242
 - .tv 27
 - Typo3 342
-
- U**
 - Überschrift 125, 201, 218
 - Überschrift (HTML-Tag) 38
 - Übertragungsgeschwindigkeit 83
 - UltraEdit 60
 - Umbruch
 - harter* 202
 - weicher* 202
 - Unicode-Zeichensatz 199
 - Update 58, 64
 - URL 275
 - anmelden* 361
-
- V**
 - Vektorgrafik 241
 - Verbindungsgeschwindigkeit 83
 - Verhalten 121, 294
 - Browserfenster öffnen* 296
 - einfügen* 296
 - Neues Fenster* 296
 - Überblick* 298
 - Verhalten (Funktion) 43
 - Verknüpfung 218
 - Versandmethode 309
 - Verschachtelte Liste 205
 - Verschlüsselung 310
 - Versteckte Felder 316
 - Video 338
 - Visuelle Hilfsmittel 258
 - Vordefinierte Betreffzeile 283
 - Voreinstellungen 90
 - Vorformatierter Absatz 203
 - Vorlage 104
 - anwenden* 141
 - entwerfen* 104
 - erstellen* 113
 - mit bearbeitbaren Bereichen* 113
 - öffnen* 115
 - planen* 106
 - speichern* 141
 - Vorlagendatei 116
 - Vorlesesystem 307
 - Vorschaufunktion 174
-
- W**
 - Webbrowser 172
 - Webhoster 25, 30, 31
 - Webkit 54
 - Weblog 343, 344
 - Webseite 97
 - aus Vorlage* 119
 - erstellen* 66, 119
 - Größe* 83
 - neu* 118
 - speichern* 120
 - übertragen* 185
 - Webserver 25, 33, 182, 183, 187, 189
 - Website 95, 96, 104
 - auswählen* 178, 184
 - Gesamtbreite* 155
 - importieren* 100
 - prüfen* 178
 - synchronisieren* 186, 187
 - testen* 172
 - übertragen* 182, 184
 - verwalten* 180, 188
 - von anderen Websites verlinken* 367
 - Webpace 30
 - Webstandards 213
 - Webstatistik 369
 - Webtabelle 256
 - Weiterleitung 286
 - Word
 - HTML optimieren* 207
 - importieren* 207

Index

Word (Forts.)

Zwischenablage 208

WordPress 342, 344, 345

administrieren 352

Beiträge schreiben 353

installieren 346

Templates 346, 354

Themes 356

WWW 25

WYSIWYG 81

X

XHTML (Extensible Hypertext
Markup Language) 40

Y

YouTube 378

Z

Zellabstand 261

Zellauffüllung 261

Zellraum 264

Zentriert 201

Zitat 203

Zugänglichkeit 179

Zurücksetzen 316

Zwischenablage 208

Zwischenspeicher 100